

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

LA BALADA DEL EFÍMERO PALADÍN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 2



La tragedia de Ezekarax Noblescama ha sido escuchada incluso allende los mares. Puede que para algunos no sea más que otra vieja leyenda de Marjalnegro, pero no es el caso de un curioso explorador que desea investigar las ruinas de su antigua fortaleza. Un viaje como este, en tierra extraña y peligrosa, requerirá de un grupo de aventureros dispuestos a escoltarle. ¿Qué espíritus arrojados le acompañarán en tal empresa?



LA BALADA DEL EFÍMERO PALADÍN



CRÉDITOS

Autor: Manu Sáez.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Manu Sáez.

Ilustraciones interiores: Manu Sáez.

Cartografía: Manu Sáez.

Depósito Legal: MU 197-2023

Este módulo trata de emular las clásicas aventuras que aparecieron en su día para el juego que *Aventuras en la Marca del Este* emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

La balada del efímero paladín es una aventura ideada para 4-6 personajes de nivel 1. El módulo se desarrolla en el continente de Marjalnegro, dentro del escenario de campaña de Aventuras en la Marca del Este. Teniendo esto en cuenta, sería conveniente disponer del suplemento homónimo publicado bajo la línea Clásicos. En él encontrarás información adicional que te ayudará a conocer mejor las localizaciones de las que hablaremos más adelante, amén de otros territorios repletos de desafíos y semillas de aventura. No obstante, esto es solo una recomendación. No es indispensable, como tampoco lo es situar esta historia en la ambientación de la Marca. Un Narrador experimentado comprobará que es sencillo trasladar la misma a cualquier entorno de su agrado.

EZEKARAX NOBLESCAMA Y SUS TERRIBLES CONSECUENCIAS

Ezekarax Noblescama fue un intrépido dracónido que ejerció de mercenario la mayor parte de su vida. Esta es una especie poco numerosa, por lo que su presencia exótica e imponente, unida a unas encomiables facultades para el combate, le permitieron encontrar fácilmente trabajo como espada de alquiler. Entregado a tal oficio, recorrió gran parte del territorio conocido, desde el este hasta el oeste, pasando por el frío norte y el cálido sur. Se unió a diversas compañías, y en la última de las que formó parte conoció a un clérigo de Valion que le marcó para siempre.

Dicho sacerdote no compartía muchos de los pensamientos y actitudes presentes en semejante recua de malnacidos. Aun así, él toleraba estos pecados y nunca dejaba de creer en la luz interior de cada uno de sus compañeros, a los que protegía, sanaba e incluso salvó la vida en más de una ocasión. Todo esto era razón de más para admirarle, pero a Ezekarax había algo que le asombraba todavía más. El clérigo siempre tomaba la decisión más justa sin atisbo de duda, aunque fuese la más difícil o dolorosa. Esta tremenda rectitud moral hizo que el dracónido se replantease muchos aspectos de su vida y comenzase a interesarse por la palabra de Valion, deidad que guiaba a su devoto camarada.

La compañía mercenaria se disolvió tiempo después, con un renacido Noblescama inmerso ya en los preceptos de Valion. Decidió aceptar solo trabajos de noble propósito, reunir dinero suficiente y asentarse en un lugar tranquilo. Así lo hizo, y viajó hasta el continente de Marjalnegro, donde se estableció en una colina de las montañas Pendar, en la que construyó una fortaleza para descansar los últimos años de su vida. Por aquel entonces era un lugar más tranquilo, apenas había goblins en la cordillera, y él mismo con sus pocos ayudantes se encargaba de cualquier amenaza, ya fuesen trasgos u otras criaturas salvajes. Pobre de él, no llegó a imaginar el terrible peligro que pronto se cerniría sobre sus cabezas.

Un hobgoblin astuto consiguió reunir una fuerza numerosa de goblins y añadió a su ejército nada menos que un gigante. Se declaró rey de la montaña mientras arrasaba todo a su paso. Sorprendidos, Ezekarax y sus empleados lucharon como pudieron. Aquella era una batalla perdida, pero el dracónido no flaqueó. Frente a la ya ruinosa fortaleza, él mismo confrontó al gigante para proteger a los suyos. Este último

acto de valentía fue la gesta definitiva para que Valion le consagrara y convirtiese en un paladín. Ezekarax notó el poder en su cuerpo, que le permitió propinar golpes devastadores que acabaron con el gigante y aterrorizaron a los goblins que todavía quedaban vivos, haciéndoles huir despavoridos. Desgraciadamente, las heridas sufridas por el paladín eran tales que, tan pronto terminó la batalla, se desplomó exhalando su último aliento. Los sirvientes lloraron su muerte y decidieron bajar el cadáver a las catacumbas del castillo, que era de lo poco que quedaba en pie. Con ello harían cumplir la voluntad de Ezekarax, que anhelaba descansar en paz en su morada, y ahora podría hacerlo por toda la eternidad.

Se dice que aquel hobgoblin que consiguió reunir tal contingente es el mismo que hoy conocemos como rey Graptar el Estupendo y que ha regresado una vez más a las montañas Pendar, todavía más peligroso y mejor preparado. Por otra parte, los pocos supervivientes del castillo Noblescama tomaron caminos diferentes y rehicieron sus vidas. Uno de ellos, un joven mozo de cuadra llamado Jespian, se encargó de contar la historia de su patrón, motivo por el cual ha llegado hasta nuestros días, casi un siglo después de que todo ocurriera, convirtiéndose en leyenda e incluso en material para compositores y poetas.

Ojalá toda la tragedia hubiese terminado aquí, pero todavía quedaban desdichas por suceder. Jespian pasó una larga temporada contando la historia en uno y otro lugar. Con el tiempo, aumentaba la épica de su narración, adornándola con invenciones e idealizando cada vez más a Ezekarax. Así fue como una noche, en el calor de una vieja posada, un borracho se mofó de su relato mientras le tildaba de embustero entre risas del gentío presente. El joven se enfureció, esperó al borracho en el exterior y, cuando este volvía a casa, le asaltó acuchillándolo hasta la muerte. Comenzó así su camino hacia una enajenación sin retorno.

Jespian decidió volver a las ruinas de la fortaleza para recuperar el cuerpo del paladín. Evitó a las bestias del camino, se internó en las catacumbas y llegó hasta los restos mortales. Entonces, cuando quiso tocar a su señor una vez más, algo se lo impidió. Una suerte de energía invisible le imposibilitaba incluso rozarlo. Él no fue capaz de comprenderlo, pero ahora era una criatura vil, y aquel cuerpo santificado estaba protegido contra los seres malvados. En su mente desquiciada, en cambio, construyó la fábula de que los antiguos espíritus dragón protegían los restos, impidiendo que ningún ser de linaje no dracónico pudiese tocarlos. La frustración avivó su locura y empezó a elucubrar la manera de transformarse él mismo en un dragón.

Tras establecer su hogar en las catacumbas, comenzó a estudiar magia y alquimia. Invertió cada segundo de su vida en tal propósito enfermizo, por lo que a lo largo de los años compró montones de libros y pergaminos, se hizo con todo tipo de materiales y no paró de experimentar. Poco a poco fue convirtiéndose en un gran erudito, y eso le permitió también asegurar su hogar con trampas e ingenios contra atrevidos saqueadores. Tras décadas de trabajo y numerosos fracasos en sus intentos, un ya anciano Jespian logró dar con la fórmula definitiva. Después de probarla en uno de sus ratones de ensayo, observó el éxito cuando este desarrolló una pequeña mutación.

Jespian rio y rio de júbilo, alzó el vial con la poción y... se desplomó. El destino cruel hizo que muriese de forma natural, a los 104 años, justo antes de conseguir lo que anhelaba. Pero la ironía no terminó ahí. Mientras yacía muerto sobre la



mesa, el líquido mágico se desparramó sobre la misma hasta alcanzar la jaula de los ratones y estos lo tomaron sin mesura. Las tres alimañas crecieron, rompiendo la jaula al instante, para seguidamente transformarse en monstruos terribles de considerable tamaño y cuerpo a medio camino entre un roedor y un dragón. Uno era capaz de escupir fuego, otro ácido, un tercero desarrolló una saliva venenosa, y todos vieron crecer sus fauces y garras. Incluso uno de ellos adquirió cierta inteligencia. En un abrir y cerrar de ojos las catacumbas se convirtieron en su madriguera y, en cuanto descubrieron la manera de acceder al exterior, las montañas Pendar fueron su coto privado de caza.

nidades. Tesoros, ruinas antiguas, desafíos, saberes olvidados, alianzas, conflictos... Todo un reto para espíritus curiosos y arrojados. Puedes narrar a los jugadores que sus personajes tomaron un barco y llegaron aquí hace pocos días. En el momento que arranca esta historia se encuentran en el pequeño pueblo de Cenizasabajo, un asentamiento de guardabosques al norte. Acaban de llegar y están paseando por sus calles cuando da comienzo la acción.

UN DRAGÓN HERIDO

Lee lo siguiente a los jugadores:

DRACÓNIDOS EN LA MARCA

Si has echado un ojo al Gazetteer de la Marca (escenario de campaña oficial del juego), comprobarás que no hay mención alguna sobre los dracónidos. Estos hacen su aparición en el suplemento Bestiario de criaturas extraordinarias, dentro de la línea Clásicos. Allí se ofrece la posibilidad de introducir la especie en tus partidas, junto a las estadísticas para usarlos como aventureros. Ese es el guante que hemos recogido en esta aventura. Dicho esto, aconsejamos que los dracónidos sigan siendo criaturas singulares de escaso número; una raza inusual que pocos verán en su vida, aunque muchos hayan oído hablar de ellos.

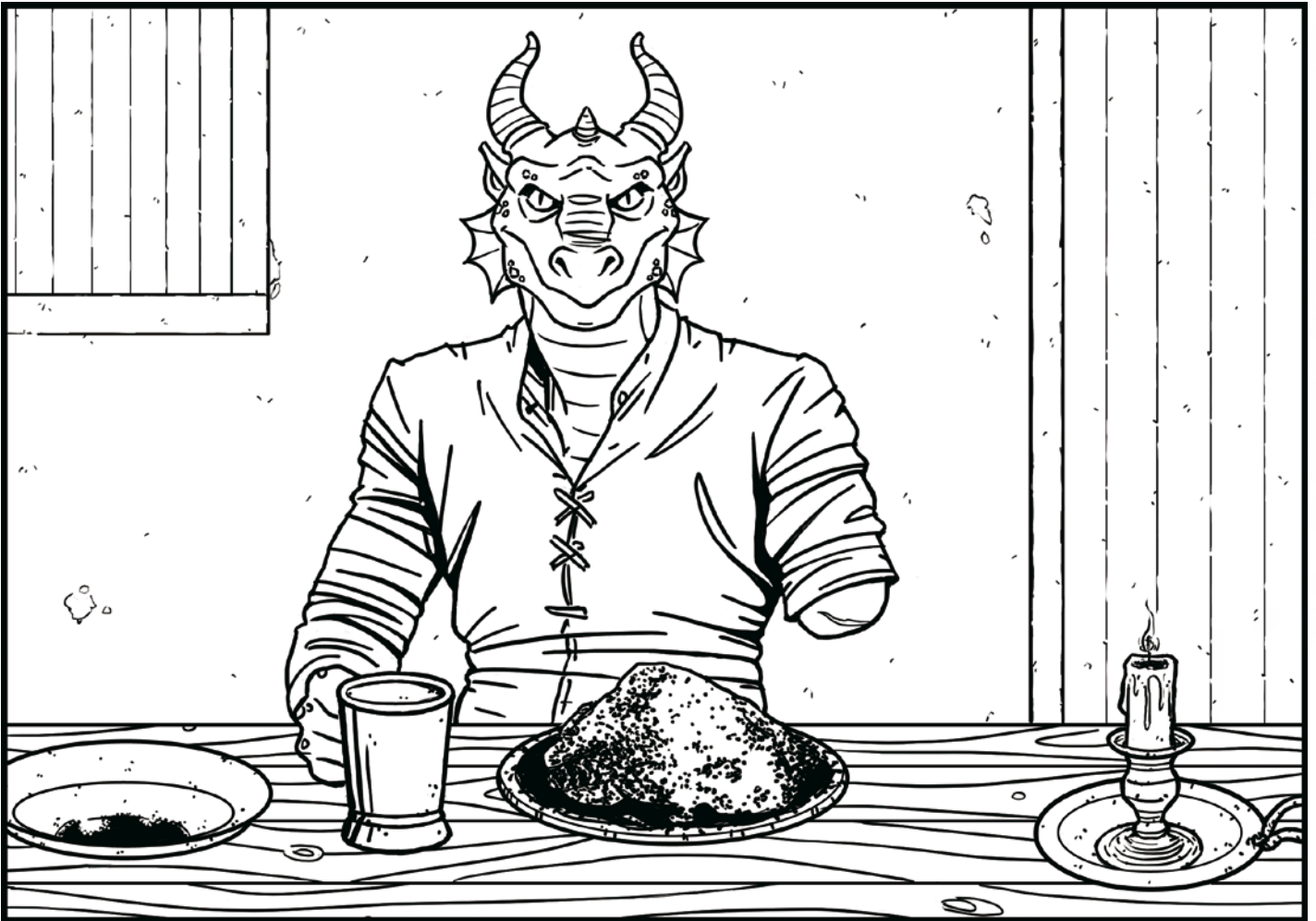
Os encontráis en las calles de Cenizasabajo. El sol se ha puesto hace breves instantes y apenas queda claridad en el exterior, de manera que sus habitantes comienzan a recogerse en sus casas o agruparse en la posada local. Allí es donde os dirigís, con la intención de alquilar unas habitaciones en las que pasar la noche. Entonces, algo os interrumpe. Una mula descontrolada trota hacia vosotros mientras alguien, varios metros por detrás, parece perseguirla.

—¡Por favor, detenedla! —os requiere el individuo—. ¡Si le bloqueáis el paso se detendrá!

Observáis que se trata de un dracónido. Es la primera vez que algunos de vosotros veis uno, aunque su especie es conocida por todos. Además de lo singular de su naturaleza, también os llama la atención el muñón que lleva por brazo en su lado izquierdo y un caminar cojitranco que le dificulta correr.

INTRODUCIENDO A LOS AVENTUREROS

Situar a los aventureros en Marjalnegro es muy sencillo. Este continente es un lugar perfecto para los que buscan oportu-



Si los aventureros ayudan al sujeto siguiendo sus instrucciones, podrán frenar a la mula sin dificultad. Basta con que una criatura de tamaño mediano se ponga frente a ella para que frene.

Si no se fían de ponerse en su camino y optan por tratar de agarrarla por un costado o por detrás, tendrán que superar una tirada de habilidad de Fuerza (FUE) para conseguirla. El éxito de un aventurero será suficiente para detenerla.

En el caso de que nada funcione, el animal continuará su marcha unos cincuenta metros más y a partir de ahí aminorará el paso, sin resistirse, hasta detenerse. El dracónido le dará alcance, cogerá las riendas y volverá por donde ha venido.

Sea como fuere, lo más importante habrá sido la intención de los personajes. Si lo lograron o intentaron, el sujeto les da las gracias y se presenta formalmente como Evanir Lanure. Su mula, cuyo mote es Tiza, tiene un peculiar temor a los gatos. No puede evitar huir despavorida cuando uno se le acerca demasiado, y eso es justo lo que sucedió hace un momento. Afirma también estar de viaje por estos lares, por lo que actualmente se aloja en la posada de la villa. Será un honor para él invitar a los aventureros a una cena allí.

Si se da la circunstancia de que alguien tenga la indiscreción de preguntarle por su muñón o cojera, simplemente contestará con un escueto «gajes del oficio», pues se trata de un explorador. Su vestimenta y equipo dejan entrever esto, aunque cueste fijarse en ellos en lugar de en sus rasgos de dragón de escamas blancas.

Podría ser que los personajes no hayan intervenido para ayudar a Evanir. Entonces, este se limitará a recuperar su mula y encaminarse hacia la posada sin mediar palabra.

Ninguna de estas situaciones alterará, no obstante, que tanto el dracónido como el grupo acaben en el establecimiento, pues es lo que todos tenían previsto hacer.

EVANIR LANURE

Clase de armadura: 5 [14] (cuero tachonado + DES)

Dados de golpe: 2 (14 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1 con arma (BA +1)

Daño: 1d8 (espada larga)

Salvación: Como explorador de nivel 2

Moral: 10

Tesoro: 400 mo

Alineamiento: Legal

PX: 50

Especial: A pesar de sus secuelas, Evanir combate sin impedimentos con armas de una mano. Gana +1 a las tiradas de ataque cuando se enfrenta a dragones o criaturas de la misma familia. Además, puede realizar un ataque de aliento dos veces al día, provocando 1d6 de daño por frío. Es inmune al daño de este tipo.

LA POSADA DEL HALCÓN DECAPITADO

Lee lo siguiente a los jugadores:

A pocos metros de la entrada ya se puede escuchar el murmullo de los parroquianos, que engullen sus platos, apuran las copas y exclaman chanzas en un ambiente festivo.

Un cartel de madera envejecido por el tiempo y el clima anuncia el nombre de la pequeña posada, El Halcón Decapitado. La silueta de un ave sin cabeza acompaña al texto.

Tan pronto entren, observarán que hay tres mesas libres. Si Evanir y los aventureros van juntos, podrán sentarse en una de ellas. Si llegan separados, el dracónido habrá ocupado ya una mesa.

En verdad este es un lugar agradable. Humilde, pero limpio y acogedor. Su dueño, al cual se le conoce simplemente como Jinkaru, es un humano bajito, fornido, de piel clara, calvo y con un largo mostacho fino y oscuro que desciende unos centímetros por debajo de la barbilla. Sus ojos rasgados son de una oscuridad impenetrable, haciendo juego con la delgada y larga cicatriz que cruza su calva, como si tratase de separarle el cráneo en dos mitades perfectamente alineadas.

El serio pero amable posadero tiene como ayudante a una reacia semiorca de largo pelo oscuro trenzado y orejas plagadas de pendientes. Responde al nombre de Grala Costilledra. Será ella la que atienda sonriente a los aventureros cuando tomen asiento.

JINKARU

Clase de armadura: 9 [10] (sin armadura)

Dados de golpe: 5 (36 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 2 con sus propias manos (BA +3)

Daño: 1d6+1 (puños entrenados en artes marciales)

Salvación: Como guerrero de nivel 5

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 130

Especial: El primer ataque que realice cada asalto provoca 1d4 de daño adicional.

GRALA COSTILLEDRA

Clase de armadura: 9 [10] (sin armadura)

Dados de golpe: 3 (20 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 2 con arma (BA +2)

Daño: 1d6 cachiporra

Salvación: Como guerrera de nivel 3

Moral: 12

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

PX: 75

El menú del Halcón Decapitado es corto pero de calidad. Evanir invitará si va con el grupo. En caso contrario, puedes cobrarles 1 mp por bebida (vino, cerveza o aguamiel) y 3 por la comida (guiso, carne o pescado). En cuanto al alojamiento, solo les quedan dos habitaciones libres, ambas con dos camas (sin contar la de Evanir, que ya ha reservado). Si el grupo

tiene más de cuatro integrantes, pueden facilitarles algunos jergones extra. El precio por noche en estas habitaciones es de 5 mp cada una. No hay que esperar nada del otro mundo, pero al menos están limpias, secas y son cómodas. Todo lo que uno necesita para descansar tranquilamente.

Mientras el grupo disfruta del yantar, lee lo siguiente a los jugadores:

De pronto, una voz grita algo que comienza a extenderse y repetirse. Unas palabras que van acompañadas de golpes sobre la mesa a un ritmo constante.

—¡BEODO DEL MAR!, ¡BEODO DEL MAR!, ¡BEODO DEL MAR!...

Jinkaru se aproxima al centro del local y se pone de pie sobre un taburete. Los presentes dejan de cantar al tiempo que rompen en aplausos.

—Sí, sí, tranquilos. Hoy jugamos —dice el posadero—. Para aquellos que sean nuevos, explicaremos en qué consiste el Beodo del Mar, una divertida tradición que celebramos de tanto en tanto.

Risas y vítores le interrumpen.

—Este es un juego en el que puede apuntarse todo el que lo desee, con un coste de inscripción de 2 monedas de oro. Cada participante recibirá un caldero lleno de cerveza que colocará ante sí. Cuando todos estén listos, sumergirán a la vez sus cabezas en el interior, momento en el que dará comienzo una canción coreada por los espectadores. Primero sonará una estrofa, y cuando termine los jugadores podrán sacar la cabeza. Luego volvemos a empezar, pero esta vez se cantarán dos estrofas. Seguidamente tres. Y así, ronda tras ronda. Si uno de los participantes saca la cabeza antes de tiempo, queda descalificado. Cuando solo quede uno, ese será el ganador.

De nuevo, más carcajadas y silbidos.

—El agraciado, además de llevarse todo el bote de la inscripción, ganará también un premio. En esta ocasión, ofrecemos una hermosa daga de plata.

Grala se acerca y le entrega un paquete a Jinkaru. Este lo desenvuelve, mostrando una daga reluciente de magnífica factura.

—¿Contentos? Pues ya sabéis. ¡Acercaos y apuntaos, panda de tarugos!

El posadero baja de un salto mientras suenan los aplausos. Varios comensales se levantan formando una fila delante de la barra, donde ya hay preparados un tintero y un papiro para escribir el nombre, junto a un cuenco donde depositar las monedas.

Los personajes que lo deseen podrán participar apuntando su nombre y entregando las correspondientes 2 mo. Además de ellos, si es que hay alguno que se anime, habrá 8 competidores más.

Solo los aventureros tirarán los dados en este concurso. Durante la primera ronda del juego efectuarán tiradas de habilidad de Constitución (CON) aquellos personajes que tengan un valor menor a 14 en dicha característica. En la segunda ronda, harán tirada los que tengan un valor menor a 16. Y en la tercera, los que tengan menos de 18. A partir de la cuarta ronda, ya deberán tirar todos, sea cual sea su valor en Constitución (CON).



Además, las rondas irán acumulando un penalizador de -2 a su valor de característica para la prueba.

Pongamos, por ejemplo, un participante que tenga una Constitución (CON) de 17. No deberá tirar en las dos primeras rondas, pero sí en la tercera. En ese momento hará una tirada de habilidad de la manera habitual. En la siguiente ronda tirará como si su característica fuese 15 (por el penalizador de -2). La que continúa, como si fuese 13. Así sucesivamente hasta que falle.

Si un personaje aguanta seis rondas con éxito, habrá ganado. Se embolsará el bote (16 mo más 2 adicionales por cada personaje que haya jugado), y la daga de plata. No es un arma mágica, pero sí tiene un valor superior al de una daga normal. Específicamente, 50 mo.

Si ninguno aguanta tanto, o nadie del grupo ha participado, en la sexta ronda se alzará ganador un enano tuerto, que celebrará la victoria mientras busca su ojo de cristal en el fondo del caldero.

El público presente habrá estado cantando la canción que marca los tiempos acompañándola con palmas. El tema es una vieja tonada de marineros que los personajes desconocerán, a menos que alguno de ellos haya desarrollado un trasfondo de marino para su aventurero.

Evanir aguardará a que el evento finalice para proponer al grupo un trabajo que podría interesarles. Si están junto a él porque le ayudaron con la mula, el dracónido les narrará la historia de Ezekarax Noblescama. Puedes compartir con los jugadores toda la información escrita

en el capítulo anterior, a excepción de los últimos cuatro párrafos. Esto es importante, ya que en esa parte se cuenta la historia de la corrupción de Jespian, algo que nadie conoce.

Adicionalmente, Evanir explicará que se dedica a recorrer mundo e investigar todo tipo de sucesos que tengan como protagonistas a la gente de su especie. Son escasos en número, y teme que en algún momento puedan desaparecer definitivamente. Por eso, desde hace años está empeñado en dejar por escrito todas las historias e información relevante que encuentre sobre los dracónidos, de cara a la posteridad.

Necesita a los aventureros para que le escolten hasta los restos del castillo Noblescama, explorar lo que quede de él y, con suerte, poder contemplar la tumba del paladín y ver qué más hay allí. Les pagará 35 mo por cabeza. Con regateos, podría subir hasta 50. Además, si hay objetos de valor en el interior, podrán quedárselos como pago adicional. Él no está interesado en ellos.

Si los personajes no prestaron ayuda al dracónido con la mula, igualmente este les propondrá el trabajo. Eso sí, no compartirá toda esta información. Ni la leyenda de Ezekarax, ni su particular empresa. Grala se acercará a la mesa de los aventureros con una botella de vino como invitación de Evanir, el cual solicita a cambio unos minutos de su tiempo. Si estos aceptan, sencillamente dirá que está buscando profesionales a los que contratar para que le sirvan de escolta hacia unas ruinas que desea investigar. El pago ofrecido será idéntico al explicado anteriormente.

Ocurra de una forma o de otra, se espera que los personajes acepten el trabajo. De no ser así, aquí habrá acabado la aven-

tura. No obstante, quizá los personajes dejen caer diferentes opciones, como no aceptar el trabajo, pero vigilar al dracónido y seguirle. Puedes aprovecharlo y adaptar el resto de la trama a tal circunstancia. Quizá ocurra algo durante el camino hacia el antiguo castillo que les obligue a colaborar, y a partir de ahí avanzar juntos. Este es solo un ejemplo de las posibilidades con las que puedes desarrollar la historia. Cualquier cosa que imagines que puede enriquecer la narración, aprovéchala.

Eso sí, si los jugadores planean asesinar a Evanir o similares propuestas de naturaleza malvada, recomendamos que eso suponga el fin de la aventura. Es más, estas acciones no deberían quedar sin castigo. Un testigo podría presenciar el acto y dar la voz de alarma, obligándoles a huir para convertirse en fugitivos buscados en la región. Este módulo está pensado para personajes con un mínimo código moral. En caso contrario, dale carpetazo.

EN BUSCA DE CRUCORA

Considerando que Evanir y los aventureros hayan llegado a un acuerdo, todos pasarán la noche en la posada y partirán al amanecer. Si el grupo no tuviese suficiente dinero para pagar las dos habitaciones libres disponibles, el dracónido correrá con los gastos.

A la mañana siguiente, todos se reunirán abajo para tomar el desayuno y comenzar el viaje. Será entonces cuando el explorador les comente que efectuarán la primera parada en Valextraño, una pequeña aldea de medianos. Esto no supondrá ningún retraso, pues está de camino hacia las montañas. El motivo de ir allí es visitar una tienda a las afueras del poblado, algo indispensable para la misión.

Evanir vino a Cenizasabajo por ser un asentamiento de guardabosques. Su intención era contratar a un guía familiarizado con las montañas Pendar, sin embargo obtuvo algo mejor. Uno de los montaraces le aseguró que hay una tienda a las afueras de Valextraño regentada por una exploradora y comerciante kenku llamada Crucora. Esta trotamundos sale de viaje dos veces al año, hace acopio de mercancías diversas y luego las pone a la venta en su establecimiento. El guardabosques que le contó todo esto a Evanir afirmó que en su última visita a dicho comercio observó que la kenku tenía a la venta varios artículos cuya procedencia era, supuestamente, el viejo castillo Noblescama. La idea del dracónido es ir a verla, valorar si dice la verdad con respecto a los artículos y, si es así, contratarla para que les guíe hasta las ruinas.

Así pues, tan pronto el grupo esté listo, partirán hacia Valextraño en un viaje que les llevará algunas jornadas. Irán a pie, excepto Evanir, que lo hará montado en la mula debido a su cojera. La travesía podría durar más o menos tiempo dependiendo de la prisa que los personajes quieran imprimir a su marcha. Si desean adquirir monturas o un carro en Cenizasabajo, desgraciadamente no disponen de ninguna de estas opciones para su venta. Sea como fuere, el camino será tranquilo hasta la villa de los medianos. No tendrán problemas en recoger leña seca para hacer fuego, cazar alguna presa si no quieren gastar sus raciones y dormir al raso con buen tiempo sin inesperadas interrupciones.

Alcanzarán Valextraño hacia el atardecer, pocos días después. Evanir no querrá detenerse allí, sino ir inmediatamente a la tienda, pues está ansioso por hablar con Crucora. El establecimiento se encuentra a unos quince minutos de distancia de la aldea. Si los personajes insisten en visitar primero Valex-

traño, buscar hospedaje y descansar hasta el día siguiente, el dracónido aceptará a regañadientes. Si alguien sugiere que él vaya al comercio de la kenku mientras el grupo busca alojamiento en el pueblo, Evanir descarta esa opción. Ya que ha contratado a un grupo de mercenarios para que le protejan, prefiere ir acompañado por ellos en todo momento.

Los personajes no tendrán problema para encontrar un lugar en el que guarecerse, pues Valextraño cuenta con la confortable posada Yerbatostada, la cual regentan un viejo matrimonio de medianos. Para los precios, puedes utilizar los mismos indicados con respecto a El Halcón Decapitado, en Cenizasabajo.

En cualquier caso, vayan ese mismo día o al día siguiente, la acción continuará en la tienda de Crucora.

ENSERES Y CURIOSIDADES DE CRUCORA

Esto es lo que los aventureros verán escrito en un deteriorado cartel que cuelga perpendicular a la pared de una modesta cabaña. Es una construcción de piedra y madera, justo al lado de un transitado camino. El mismo que lleva hasta Valextraño hacia el norte o a las montañas hacia el sur. Además del cartel, lo único que llama la atención es una puerta abierta que invita a entrar.

Si los personajes acceden, lee lo siguiente:

El establecimiento es tal y como uno podría imaginarse. Sus paredes están repletas de estantes y ganchos de los que cuelgan objetos de todo tipo. Hay una gran mesa en el centro, sobre la que se distribuyen otros tantos artículos y bajo la cual se dejan ver varios cofres cerrados. En uno de los laterales hay una larga bancada de madera oscura situada en paralelo a la pared. Al fondo, observáis una puerta que posiblemente dé acceso a la parte trasera del local.

Solo hay dos individuos presentes en este momento: un enano de vestimentas elegantes, con el cabello y la barba bien cuidados; y un córdido con ropas sencillas, quien deducís que debe tratarse de la kenku Crucora.

La kenku está contándole algo al enano, que presta atención mientras mira con interés un martillo de guerra colgado en una de las paredes. Están tan ensimismados en lo suyo que ninguno parece reparar en vuestra llegada.

No hace falta aproximarse mucho para poder escuchar lo que están comentando, o mejor dicho, lo que está diciendo la kenku, pues es prácticamente la única que habla. Crucora explica al elegante cliente que ese martillo perteneció al legendario enano Bulur Mascacero, líder de una patrulla de montaraces de las Montañas Blancas.

Puede que los personajes se limiten a esperar a ser atendidos, cosa que sucederá en cuanto la kenku finiquite la venta. En caso de que decidan interrumpirla, se limitará a hacer un gesto con su garra mientras les dice, con un tono amable y cantarín, que en seguida estará con ellos.

Si algún aventurero muestra interés en saber si dice la verdad con respecto al origen del arma, permítele realizar una tirada de habilidad de Sabiduría (SAB). Con un éxito, el personaje estará convencido de que no está siendo completamente

sincera. Lo cierto es que se trata de un magnífico objeto de artesanía enana fabricado por los enanos de las Montañas Blancas, pero que perteneciese al legendario Mascacero es pura invención de Crucora, la cual acostumbra a adornar con este tipo de historias muchos de sus artículos, con el fin de aumentar su valor.

A no ser que los personajes interfirieran de algún modo, el cliente creará el relato de la córvida, adquirirá el martillo con una amplia sonrisa en el rostro y se marchará con menos peso en los bolsillos. Si ponen en duda lo contado por Crucora, esta insistirá en la veracidad de su relato, pero el enano no estará ya convencido, por lo que finalmente no comprará el arma y se marchará de la tienda.

Que el grupo actúe de un modo u otro alterará los acontecimientos. Si no toman parte, la kenku estará encantada de aceptar la propuesta de Evanir. Mostrará los objetos que encontró allí, y cualquier nuevo intento para determinar si dice la verdad (con respecto a su expedición a las ruinas) dará como resultado que es honesta en sus afirmaciones. Dichos artículos son un yelmo y una espada larga normales, posiblemente de algún aventurero que quiso entrar en las catacumbas. Crucora no tiene mucha más información que compartir. Básicamente llegó hasta los restos de la construcción, descendió por unas escaleras y encontró estas piezas en un pasillo que acababa en una puerta. Algo le puso las plumas de punta, por lo que desistió de seguir avanzando. Tomó los objetos y salió de allí cuanto antes.

Estará encantada de hacer de guía para el grupo por un precio razonable. Eso sí, ella no entrará en las profundidades. Esperará en el exterior durante una cantidad de horas acordadas y luego se marchará, si los personajes no regresan. Evanir aceptará el acuerdo y todos contentos.

Por el contrario, Crucora estará muy disgustada si los personajes han saboteado su venta. Da igual si se ofrecen ellos a comprar el martillo, porque además de su negocio también han perjudicado su reputación. A Evanir le costará mucho más dinero y esfuerzo convencer a la kenku para que les ayude en su búsqueda, y finalmente solo aceptará elaborar un mapa que les sirva para llegar hasta los restos del castillo Noblescama. Es lo máximo que el dracónido obtendrá, pues la kenku no querrá acompañar de ninguna manera a estos fastidiosos entrometidos. Evanir no tendrá más remedio que aceptar.

En la misma línea, si los personajes están interesados en los artículos que Crucora tiene a la venta, solo se mostrará amable y dispuesta a enseñar sus mercancías si estos no han frustrado la transacción. La mayoría son artículos comunes, aunque la córvida contará historias rocambolescas sobre varios de ellos. No hay objetos mágicos aquí.

Concluyendo, sea cual fuere el desenlace de la negociación con Crucora, el grupo dispone ya de una manera de alcanzar su objetivo, por lo que deberían ponerse en marcha más pronto que tarde.

CRUCORA

Clase de armadura: 5 [14] (armadura de cuero + DES)
 Dados de golpe: 4 (25 PG)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 con arco corto o espada corta (BA +2)
 Daño: 1d6 (arco corto), 1d6 (espada corta)
 Salvación: Como ladrón de nivel 4
 Moral: 9
 Tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Neutral
 PX: 100

Especial: Crucora tiene un don para orientarse. Cuando recorre un lugar, no olvidará nunca su ubicación, la manera de llegar hasta allí y otros detalles relevantes de su topografía.

DE CAMINO A LAS RUINAS

El grupo se encaminará, o bien con ayuda de un mapa, o bien guiados por Crucora, hacia las ruinas. Completar este viaje les llevará varios días. De nuevo, marcharán a pie excepto Evanir, que lo hará a lomos de su fiel mula Tiza. En Valextraño tampoco hay monturas que los personajes puedan comprar.

Si van acompañados de la kenku, su conocimiento y experiencia en estas tierras, además de su don natural, permitirá a la comitiva transitar sin problemas hasta alcanzar las montañas Pendar. Si se deben apañar con el mapa, entonces sufrirán algún encuentro inesperado. Puedes utilizar la siguiente tabla de encuentros aleatorios, o incorporar otros propios que consideres adecuados. Con un par será suficiente antes de llegar a la cordillera.

IDG	ENCUENTROS
1	2 lobos escuálidos
2	3 goblin descastados
3	1 jabalí hediondo
4	4 abejas gigantes
5	1 alce rabioso
6	1 araña gigante de las rocas

LOBOS ESCUÁLIDOS (2)

Clase de armadura: 7 [12]
 Dados de golpe: 1 (5 y 4 PG)
 Movimiento: 15 metros
 Ataque: 1 mordisco (BA +1)
 Daño: 1d6
 Salvación: Como guerrero de nivel 1
 Moral: 8
 Tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Neutral
 PX: 10

GOBLINS DESCASTADOS (3)

Clase de armadura: 6 [13]
 Dados de golpe: 1 (4, 6 y 3 PG)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 con arma (BA +0)
 Daño: 1d6 (espada corta)
 Salvación: Como guerrero de nivel 1
 Moral: 4
 Tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Caótico
 PX: 5

JABALÍ HEDIONDO

Clase de armadura: 7 [12]

Dados de golpe: 2+2 (14 PG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 colmillo (BA +2)

Daño: 1d8

Salvación: Como guerrero de nivel 2

Moral: 9

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 30

ABEJAS GIGANTES (4)

Clase de armadura: 7 [12]

Dados de golpe: ½ (1, 2, 1 y 3 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 aguijón (BA +0)

Daño: 1d3 + Veneno

Salvación: Como guerrero de nivel 1

Moral: 8

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 5

Especial: Si el ataque de la abeja gigante acierta a su objetivo, el insecto muere tras clavar su aguijón. La víctima deberá realizar una Tirada de Salvación (TS) contra Venenos o sufrirá 1d6 de daño adicional.

ALCE RABIOSO

Clase de armadura: 9 [10]

Dados de golpe: 4 (26 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 pezuñas (BA +2)

Daño: 1d6+2

Salvación: Como guerrero de nivel 3

Moral: 7

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 130

ARAÑA GIGANTE DE LAS ROCAS

Clase de armadura: 7 [12]

Dados de golpe: 2 (12 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 picadura (BA +1)

Daño: 1d8 + Veneno

Salvación: Como guerrero de nivel 1

Moral: 8

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 25

Especial: Cuando impacta a su objetivo, este debe superar una tirada de salvación (TS) contra venenos. Si falla, sufrirá 2d6 de daño adicional.

Una vez en las montañas, Crucora les conducirá a través de un paso secreto con el que se evitarán dar un rodeo más largo y escalar complicados desniveles. Este paso transcurre entre túneles y cañones naturales, que serpentean en erráticos jeribeques, algunos muy estrechos, otros en plena oscuridad. De no ir ella, en el mapa habrá apuntado las indicaciones necesarias, pero lamentablemente este tramo es hartó complicado, por lo que los personajes deberán realizar algunas tiradas con el fin de determinar si se pierden en el camino.

Si este es el caso, el grupo escogerá a uno de ellos como guía, que puede ser el propio Evanir (uno de los jugadores tirará por él). El elegido hará tres tiradas de habilidad de Sabiduría (SAB). Si falla al menos dos de ellas, significará que han perdido tanto tiempo buscando el camino correcto que no tendrán más remedio que pasar la noche en un túnel o estrecha garganta. Están demasiado cansados para continuar.

No sufrirán ningún encuentro durante este descanso, pero puedes aprovechar para aumentar su paranoia al tener que dormir en un lugar tan vulnerable y desconocido. Narra cómo los aventureros escuchan inquietantes sonidos, cosas que se deslizan, piedras que se desprenden de las paredes, un goteo incesante o lo que parecen ojos observándoles desde la oscuridad.

Tras el poco disfrutable reposo, ya no será necesario que realicen más tiradas para concluir el resto del paso secreto y así salir, al fin, a terreno abierto en las montañas. Habrán llegado hasta un gran valle, en el cual se encuentran las ansiadas ruinas coronando un risco. Sin embargo, alcanzarlas todavía supone recorrer una considerable distancia.

LA TRIBU NUDOSECO

El valle comprende una amplia extensión de llanuras y lomas salpicadas de pinos, abetos y encinos. Transitarlo no es complicado para unos aventureros acostumbrados a viajar por la naturaleza. Al contrario, resulta placentero respirar el aire puro mientras se escucha el trinar de los pájaros y se siente la brisa fresca en el rostro. Desgraciadamente para el grupo, su agradable travesía será interrumpida por un encuentro inesperado.

Lee lo siguiente:

Mientras camináis bajo la sombra de los árboles en un ambiente bucólico, os alerta un ruido de movimiento a vuestro alrededor. Tiza, la mula de Evanir, se agita entre relinchos. En un santiamén os veis rodeados por un numeroso grupo de goblins.

Visten sencillos harapos que apenas tapan sus cuerpos tatuados con extrañas figuras y símbolos. Varios de ellos portan tocados con plumas, e incluso podéis observar algunos collares de tosca artesanía. Sin daros tiempo a reaccionar, os apuntan amenazadoramente con lanzas y flechas.

Son alrededor de una docena de individuos, si no hay todavía más ocultos en la espesura.

La intención es que los aventureros se sientan abrumados por la superioridad numérica y se planteen otras alternativas que no sea el ataque directo.

Si a pesar de todo deciden hacerlo, ofrece una nueva oportunidad para que la cosa no vaya a más. En cuanto los aventureros desenvainen las armas o hagan un movimiento de ataque, escucharán una voz profunda que exclama: «¡ALTO!», en lengua común, tras lo que hará acto de presencia un nuevo goblin, tal y como describimos a continuación.

Si se muestran cautos, igualmente aparecerá, aunque sin decir nada hasta que esté frente al grupo.



Lee lo siguiente:

Veis aparecer desde detrás de un árbol a un goblin diferente al resto. Viste con una túnica de color pardo muy desgastada y empuña un bastón de madera nudosa.

Se aproxima lentamente a vosotros, y ahora que está más cerca diríais que es un miembro anciano de su comunidad, algo que deducís por las evidentes arrugas de su rostro. Sus ojos, grandes, oscuros y profundos, os observan con una serenidad propia de los que han vivido mucho.

—No nos agradan las visitas de extranjeros —comienza a decir con fluidez en lengua común—. Solo traen consigo desgracia.

El anciano trasgo hace una pausa mientras recorre con su mirada vuestras caras y gestos, como tratando de escrutar algo en ellos.

—Pero vosotros tenéis una oportunidad de ganaros nuestra confianza. ¿Queréis recorrer esta parte del valle? Podréis hacerlo libremente si nos ayudáis. Nuestra reina está enferma y no hemos hallado la forma de sanarla. Quizá vosotros, llegados de otras tierras, sepáis de remedios desconocidos para nosotros. Al fin y al cabo, el ser que le provocó el mal que sufre era uno de tu especie...

Estas últimas palabras se deslizan de su boca mientras sus ojos y su huesudo dedo señalan directamente a Evarir.

Seguramente los aventureros tengan muchas preguntas que hacer, y el anciano estará dispuesto a contestar a todo lo que pueda, siempre y cuando el grupo se muestre respetuoso o dispuesto a ayudar. Si detecta algún signo de hostilidad en ellos, o la sensación de que está ante sujetos traicioneros, dejará de

colaborar, y pedirá a los personajes que abandonen el valle en este momento si no quieren ser atacados de inmediato.

El goblin en cuestión se llama Choltofogg, y ejerce de consejero para la reina Teshulizzta. Ambos son los líderes de esta comunidad conocida como la tribu Nudoseco. Si en algún momento ambos muriesen sin una sucesión adecuada, la tribu acabaría disgregada después de un breve periodo de caos entre sus gentes. Teshulizzta es fuerte y carismática, aunque impulsiva en ocasiones. Choltofogg, en cambio, es más flemático y cerebral, ofreciendo a la reina el punto de vista que a veces se le escapa. En conjunto forman un mando firme y sólido que ha permitido sobrevivir y prosperar a los Nudoseco.

CHOLTOFOGG

Clase de armadura: 9 [10]
 Dados de golpe: 2 (9 PG)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 con arma (BA +0)
 Daño: 1d8 (bastón)
 Salvación: Como clérigo de nivel 2
 Moral: 8
 Tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Neutral
 PX: 60

Especial: Choltofogg posee un amuleto que le permite esquivar automáticamente el primer ataque que reciba cada asalto. Este objeto mágico está ligado a él, y no funcionará con otra criatura que lo porte.

TESHULIZZTA

Clase de armadura: 6 [13]
 Dados de golpe: 4 (25 PG)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 2 con arma (BA +2)
 Daño: 1d6 (lanza)
 Salvación: Como guerrera de nivel 3
 Moral: 10
 Tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Caótico
 PX: 105

*Para el resto de goblins de la tribu puedes usar las estadísticas de goblin aparecidas anteriormente.

Originalmente, la tribu se asentaba en la parte más oriental de las montañas Pendar. Sin embargo, cuando el hobgoblin conocido como Graptar el Estupendo comenzó a formar su ejército y se estableció en las cercanías, las tensiones no tardaron en aparecer. En un momento dado, el malvado trasgoide amenazó a los Nudoseco para que formasen parte de su hueste, se marcharan o perecieran. Teshulizzta no solo se negó, sino que estaba dispuesta a entrar en batalla ante esta tremenda afrenta. Afortunadamente, Choltofogg hizo entrar en razón a su reina, convenciéndola para que se desplazasen hacia el oeste en busca de un nuevo asentamiento. El ejército de Graptar ya era considerable, y contaba entre sus filas con más de una monstruosidad feroz y letal. Un combate habría supuesto la más que probable extinción de los Nudoseco, por lo que la opción de trasladarse era la mejor para subsistir. Así lo hicieron, buscando nuevas tierras hasta alcanzar este valle, donde han decidido construir su nuevo hogar en los bosques. Confían en que las fuerzas de Graptar no crezcan tanto como para volver a toparse con él.

El éxodo de los Nudoseco ha sido algo relativamente reciente, motivo por el cual Crucora nunca se encontró con go-

blins mientras cruzaba el valle. La kenku está tan sorprendida como los demás. Conoce, ciertamente, la existencia de tribus diseminadas por la cordillera, y también el nombre del rey hobgoblin, pero ella sabía qué caminos tomar para evitar a tales criaturas, siendo el valle una zona libre de las mismas hasta ahora.

Ni que decir tiene que, si los aventureros deciden actuar agresivamente contra los goblins, estos no dudarán en atacar como respuesta, acabándose cualquier opción de resolución pacífica. Crucora y Evanir intentarán evitar que esto suceda. Por un lado, la córvida es un espíritu negociador que sabe apostar por la mejor jugada; por otro, el dracónido suele ayudar al necesitado, y además siente una gran curiosidad por saber más sobre esa criatura que Choltofogg ha afirmado que era de su misma especie. Recordemos que Evanir es un estudioso de los dracónidos, y se dedica a investigar, recopilar y anotar cualquier información sobre sus congéneres a lo largo y ancho del mundo conocido.

Si los jugadores están decididos a combatir, y los intentos de Crucora y Evanir por evitarlo no dan resultado, sigue adelante. Ellos son los protagonistas de la historia, y en su mano reside la decisión final del grupo. Eso sí, lo tendrán difícil contra un grupo tan numeroso de contrincantes. Establece entre 12 y 15 goblins a tu discreción. Puedes añadir un poco más de caos haciendo que uno de los miembros de la tribu porte una piel de felino, con cabeza incluida. Recordemos que Tiza tiene pánico a los gatos, por lo que saldrá espantada llevándose por delante a algunos trasgoides.

Aceptar el trato de Choltofogg facilitará las cosas. El anciano goblin pedirá a los aventureros que le sigan con una leve inclinación de cabeza. Notarán que los guerreros de la tribu están más calmados, aunque siempre atentos a cualquier movimiento extraño de los personajes. Mientras van de camino, el consejero dará más detalles sobre el problema que les atormenta.

Al poco de llegar al valle, una de las primeras cosas que hicieron los Nudoseco fue inspeccionar los alrededores, para cerciorarse de que ninguna otra tribu o comunidad de algún tipo gobernase en estos lares. Tuvieron suerte en ese aspecto, pues tan solo animales salvajes recorrían el lugar. Desgraciadamente, una criatura extraña moraba por aquí, cazando despiadadamente y sin temor a dejar un claro rastro a su paso, como el depredador que se siente demasiado poderoso para no preocuparse por nada ni nadie. Se trataba, ni más ni menos, que de uno de los dracoroeadores mutados en las ruinas Noblescama.

Los goblins estaban decididos a darle caza si querían vivir con tranquilidad, por lo que la mismísima reina, acompañada de sus mejores guerreros, persiguieron al ser hasta su guarida y consiguieron acabar con él.

Allí les esperaba. Parecía un puma encorvado, con un singular pelaje verdoso por todo el cuerpo excepto en la cabeza, que, aunque del mismo color, era escamosa y semejante a un dragón. No fue una batalla fácil. Varios de los suyos cayeron, y la reina resultó herida. Una de las capacidades de este dracoroeador era la de infectar a sus víctimas cuando les mordía, y eso es lo que le pasó a Teshulizta. Sus súbditos lo han intentado todo, pero los remedios aplicados no han sido capaces de paliar la enfermedad. Ahora, desesperados, han abierto los brazos a cualquier ayuda.

Choltofogg llevará al grupo hasta las cabañas que los goblins están levantando en lo alto de los árboles. La mayoría continúan en proceso de construcción, por lo que verán a varios de sus miembros trabajando mientras el anciano les conduce hacia la más grande de las chozas, donde mora la reina.

La cabaña es sencilla en su estructura, pero está recargada de decoraciones tribales. Cuatro guardias vigilan la seguridad de Teshulizta, y dos goblins más permanecen a su lado. Uno de estos últimos está quemando una especie de hierba seca en un cuenco de cerámica, y el otro realiza cánticos en un lenguaje extraño. La reina reposa acostada, con una tela blanca sobre su sudoroso cuerpo, agitándose de tanto en tanto al compás de una respiración pesada e intermitente.

Deja que los aventureros sean los salvadores de la reina en la medida de lo posible. Ningún conjuro o habilidad de clase puede ayudarla; por tanto, tendrán que recurrir a otros medios de sanación. Las clases druida, explorador, clérigo e incluso paladín podrían tener conocimientos o nociones de botánica. Haz que alguno de ellos (especialmente si hay un druida en el grupo), haya visto o leído sobre infecciones causadas por dragones venenosos. Más concretamente, un antiguo remedio que se puede elaborar con ciertas flores del bosque y unas gotas de sangre de dragón. Si no hay ninguna de estas clases entre los personajes, entonces el propio Evanir conocerá la receta del mejunje. Así, el grupo podrá partir en busca de las plantas necesarias en este mismo bosque. Pide una tirada de Sabiduría (SAB) a cada personaje implicado en la búsqueda. Necesitarán cinco éxitos en conjunto para encontrar todas las flores necesarias. Seguramente no lo consigan con una primera ronda de tiradas, de manera que tendrán que volver a tirar todos. Cuantas más rondas necesiten, significará que han invertido más tiempo en recolectarlas. A partir de la tercera ronda, puedes comenzar a narrar cómo las horas pasan y el sol se oculta en el horizonte, aunque esto no tiene más efecto que el narrativo. Cuando las obtengan, tan solo quedará un ingrediente: la sangre de dragón. Evanir es lo más parecido a un dragón con lo que puedan contar, así que él mismo se ofrecerá a entregar un poco de su sangre, confiando en que funcione. Solicitará a algún aventurero que le haga un corte en la palma de la mano, a través del que verterá unas gotas en el cuenco donde ya hayan sido machacados los pétalos. La mezcla final formará un ungüento que será aplicado sobre la herida de la reina, y a partir de aquí únicamente quedará rezar a los dioses y armarse de paciencia durante 24 horas.

Tras una jornada de tensión, observarán que Teshulizta ha mejorado considerablemente su estado de salud. Consciente, pero todavía dolorida y con algo de fiebre, deberá reposar un par de días más para recuperarse por completo. Su consejero le relatará todo lo acontecido y presentará a los aventureros mientras el resto de goblins trasladan la noticia a la tribu con gran júbilo y celebración. Todos los integrantes del grupo serán considerados a partir de este momento como amigos de los Nudoseco. Podrán andar libremente por esta parte del valle y disponer de cobijo, si necesitan un lugar para descansar y recuperar fuerzas.

Una vez resuelto este asunto, y ahora que tienen un momento de tranquilidad, Evanir hará nuevas preguntas sobre esa criatura que mordió a la reina. Desgraciadamente, poco más podrán decirle los goblins además de su descripción y la localización de su guarida. En consecuencia, el dracónido pedirá a los personajes visitar ese lugar antes de ir hacia las ruinas. Una criatura dracónida extraña irremediadamente despierta su curiosidad y desea saber más. Quizá en la cueva donde anidaba pueda encontrar algo interesante. Si los personajes

demandan más dinero, desgraciadamente no podrá ofrecerles más. Si los aventureros no transigen, Evanir desistirá. Después de explorar las ruinas volverá aquí y pedirá a la tribu el favor de que alguno de ellos le guíe hasta la guarida de la criatura.

Salvo que precisen alguna otra cosa, los goblins se despedirán afablemente de los aventureros, y hasta les ofrecerán provisiones para el resto del viaje. Por lo demás, el grupo tendrá la opción de ir seguidamente a la cueva o hacia las ruinas. Continúa la narración en el capítulo correspondiente.

EL CISMA DE LOS DRACOROEDORES

Inicialmente, los dracoroedores convivían en las catacumbas Noblescama, pero poco a poco comenzaron las fricciones. Su instinto les empujaba a imponerse al resto como líderes del grupo, y eso acabó en una cruenta batalla que tuvo sus consecuencias.

Uno de los dracoroedores abandonó el lugar en busca de un nuevo nido y encontró un lugar adecuado en una cueva en el valle. Esta fue la criatura que los goblins Nudoseco persiguieron y cazaron. Los otros dos monstruos permanecen en las ruinas, pero separados. Uno se oculta en el exterior, entre los escombros de un torreón. El otro, el más astuto y peligroso de todos, se ha adueñado de la tumba.

LA CUEVA

Uno de los guerreros goblin que habla lengua común, aunque torpemente, escoltará a los aventureros hasta la cueva donde dieron buena cuenta de la bestia.

En cuanto lleguen, lee lo siguiente:

Después de una caminata hacia el lado oriental del valle, pronto alcanzáis el lugar que habéis venido a inspeccionar. En un momento dado, vuestro guía goblin os hace un gesto para que os detengáis, y acto seguido exclama algo en su lengua nativa mientras señala en una dirección. Veis claramente la entrada de la cueva, pero no es eso lo que está indicando el pequeño salvaje, sino otra cosa, una especie de poste que está clavado cerca de la misma. En un primer vistazo no lo apreciáis del todo, pero cuando os acercáis un poco más, comprobáis que se trata de la cabeza de una criatura empalada en una lanza.

Por sus rasgos parece una cría de dragón verde, pero también se aprecian ciertas deformidades que no tienen que ver con las heridas sufridas. Esta criatura extraña debió ser intimidante en vida, aunque ahora no es más que un trofeo que apesta mientras se pudre al sol.

Evanir sacará en seguida su cuaderno y comenzará a tomar notas y hacer un boceto de la cabeza. Preguntará algunas cosas al goblin, entre ellas el motivo por el que empalaron su cabeza. Este le responderá que es una vieja costumbre de los Nudoseco. Cuando derrotan a un enemigo poderoso, le cortan la cabeza y la dejan en el lugar donde fue vencida.

Una vez termine de tomar apuntes, el dracónido se dirigirá a la cueva. Si los aventureros le acompañan, encontrarán algunas cosas en su interior.

La guarida es pequeña. Su techo es bajo, y apenas ocupa unos pocos metros de ancho y profundidad. Lo suficiente para que la criatura pudiese elaborar un nido de hojarasca donde descansar y tener algo de espacio en el que acumular sus tesoros. Desgraciadamente, si los hubo, estos han desaparecido. Cualquier pregunta realizada al goblin al respecto tendrá como respuesta que ellos no cogieron nada, pues no encontraron armas o herramientas de utilidad. Aun así, los personajes podrían animarse a buscar entre las ramas secas. Hazles notar también la presencia de una montaña de excrementos que se alza en el fondo, pegada a la pared.

Si escrutan en el nido, descubrirán unas cuantas monedas roñosas. En total hay 12 mp y 8 mc.

Si remueven las deposiciones, tendrán más suerte. Por increíble que parezca, en su interior hay un broche de oro (35 mo). La forma en la que ha llegado esta joya aquí no tiene mayor misterio. El monstruo devoró a alguna pobre víctima que viajaba por las montañas, engulléndola con tal ansia que se tragó el adorno en el proceso.

Nada más de interés hallará el grupo en esta cueva. Una vez estén listos, podrán despedirse del goblin y partir hacia las ruinas Noblescama. Si los aventureros no están viajando con Crucora, quizá sugieran a este goblin, o a la tribu, que alguien les guíe hacia las ruinas. Tienen el mapa y las indicaciones pertinentes, pero puede que deseen más seguridad. Si así lo piden, con gusto les acompañará este mismo individuo. Eso sí, no se aproximará a la construcción. Hay algo que no les gusta de ese lugar, por lo que ningún miembro de los Nudoseco se acerca demasiado. Cuando el grupo llegue a cierta distancia desde la que puedan ver claramente los restos del antiguo castillo, el goblin no avanzará más y volverá con los suyos.

LAS RUINAS EXTERIORES

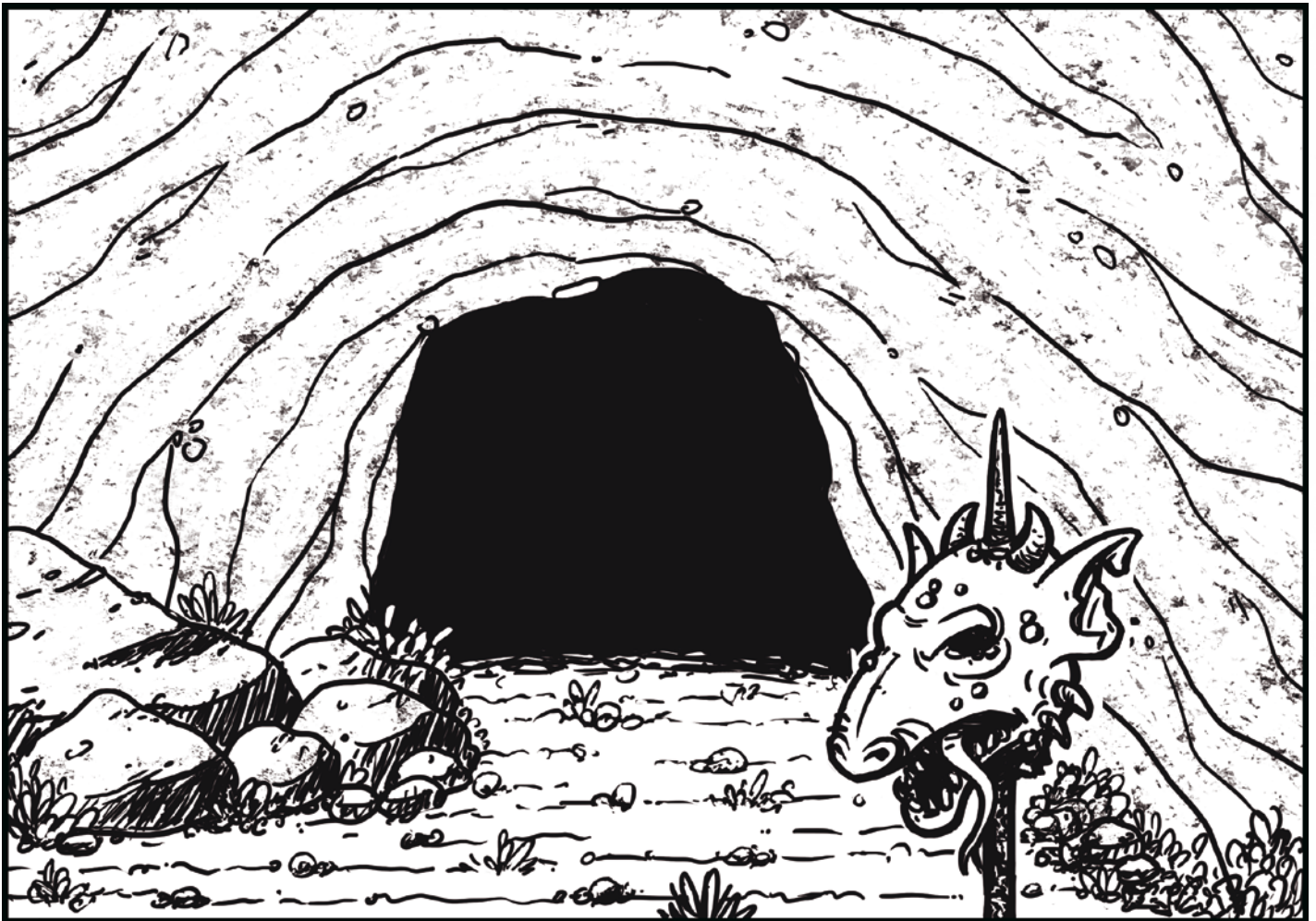
Ya sea guiados por Crucora, por un goblin, o ayudándose del mapa que les preparó la córvida, los aventureros llegarán sin problemas hasta las ruinas Noblescama.

En cierto punto las divisarán a lo lejos. Cuando se aproximen, lee lo siguiente:

Con gran satisfacción, avanzáis los últimos metros hacia las ruinas. La suave brisa que os ha acompañado hasta aquí, y que ha hecho el recorrido más ameno, se detiene en seco en cuanto pisáis por primera vez el terreno salpicado de escombros. Alzáis la vista y las sonrisas se congelan. El paisaje no podía resultar más desolador. Entre el silencio y los restos pétreos que asoman de la tierra, no podéis evitar la sensación de encontraros en un cementerio.

La batalla y el paso del tiempo han destruido lo que antaño fue un magnífico castillo. Observando más detenidamente los despojos inundados por la vegetación, os fijáis que tan solo dos edificaciones permanecen parcialmente en pie. Por un lado, se alza la base de lo que seguramente fue un torreón. Por otro, apreciáis una estructura cuadrada que formaba parte de una obra más grande.

Los únicos puntos de interés en las ruinas son sendas construcciones. Cualquier intento de encontrar algo útil en otra parte será infructuoso, excepto en lo que concierne al rastreo del terreno. Un aventurero que busque pisadas, o pistas similares, podrá realizar una prueba de Sabiduría (SAB), o la



correspondiente prueba de clase si se trata de un explorador. Con un éxito, descubrirá un rastro que lleva hasta el torreón. Las huellas son de una criatura difícil de determinar. Parecen zarpas de rata, pero su tamaño es mucho más grande. Efectivamente, pertenecen al dracoroedor que tiene su guarida allí.

Si Crucora está presente, advertirá al grupo que ella solamente entró en la estructura cuadrada. Allí es donde encontró las armas y el acceso a un nivel inferior. Si la kenku les entregó un mapa, habrá anotado una descripción de ese lugar como el destino final del recorrido.

EL TORREÓN

Aproximarse al torreón confirma lo que ya se apreciaba a cierta distancia. Tan solo queda la primera planta prácticamente. Esta carece de techo, y los muros circulares, de entre cuatro y seis metros de alto según la parte, están deteriorados y cubiertos de vegetación. Hay también una puerta, de madera y hierro, la cual se mece desvencijada colgando a duras penas de sus goznes.

Los aventureros pueden aproximarse sigilosamente. Si hay algún ladrón en el grupo quizá quiera intentar escuchar. Una tirada exitosa de esta habilidad revelará el sonido de un animal devorando a su presa en el interior.

La puerta puede abrirse con cuidado sin hacer ruido. Si lo hacen, lee lo siguiente:

El estado interior de esta torre derruida está tan descuidado como el exterior. Vegetación, escombros y otros restos se esparcen por el suelo, como también sobre los pocos peldaños que se conservan de una escalera que en su momento ascendía hacia plantas superiores.

Justo bajo esos escalones, observáis lo que parece un nido formado por hojas y telas varias. Sobre él, una aberración similar a una rata gigante devora con fruición el cadáver de una cabra.

El ser tiene un oscuro pelaje, grandes garras, una larga cola y una cornuda cabeza de dragón, tan negra como el resto de su cuerpo.

Emite una especie de ronquido a través de sus fosas nasales cada vez que mastica. Está tan concentrado en degustar su manjar que no parece haber reparado en vuestra presencia.

Mientras nadie entre, o se haga algún ruido desde el exterior, el dracoroedor no percibirá a los recién llegados. El grupo tiene la oportunidad de lanzarse al ataque para pillar desprevenida a la criatura. Se considerará como si hubiese sacado un 1 o 2 en la tirada de sorpresa, por lo que se le aplicará la penalización correspondiente a estar sorprendido.

En cambio, si alguien decide entrar a explorar confiando en que el dracoroedor no se dé cuenta, comprobará, para su desgracia, que este lo nota al instante, deja de comer y gira su cabeza hacia aquel que ha allanado su morada. Inmediatamente dará comienzo el combate. Solo un ladrón podría entrar a inspeccionar el torreón sin ser detectado, si supera una tirada de su habilidad para moverse en silencio. Eso sí, si se acerca demasiado al monstruo, este acabará descubriéndole. Lo úni-

co de interés aquí se encuentra en el nido, por lo que buscar algo útil sin llamar la atención resultará infructuoso.

Si alguien propone que Evanir entre solo, este no lo hará. Parece conforme con observar a la criatura y tomar notas desde el exterior. Solo si alguien del grupo entra, y se desata el combate, lo hará él también para ayudar a derrotar a la bestia.

El dracoroedor es peligroso en el cuerpo a cuerpo y a distancia. Sus dientes y garras son letales, al igual que sus esputos de ácido. Una vez se inicie la contienda, luchará hasta la muerte, a no ser que los personajes huyan. En ese caso los perseguirá, tratando de darles caza. Si estos consiguen huir hasta una veintena de metros más allá de las ruinas, entonces el monstruo cesará la persecución y volverá a su guarida.

DRACOROEDOR NEGRO

Clase de armadura: 5 [14]

Dados de golpe: 4+2 (28 PG)

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 mordisco y 1 garras o especial (BA +3)

Daño: 1d8 (mordisco) / 1d6 (garras)

Salvación: Como guerrero de nivel 3

Moral: 8

Tesoro: Lo que atesore en su nido

Alineamiento: Caótico

PX: 190

Especial: Puede ver en la oscuridad. También puede, a su elección, sustituir uno de sus ataques cuerpo a cuerpo por otro a distancia. Este consiste en un escupitajo de ácido con un alcance de diez metros. La víctima impactada sufrirá 1d4 de daño más 1 punto adicional cada asalto durante los siguientes 4 asaltos. Este efecto se interrumpe si recibe una curación mágica.

Lo único de valor aquí se encuentra en el nido. Entre las hojas secas y las telas podridas, los personajes pueden encontrar 18 mo, 22 mp, un anillo de oro (20 mo), un guardapelo de hojalata (8 mp) y varios cubiertos de plata (4 mo en total). Este es el tesoro que ha acumulado y sobre el que descansa el dracoroedor.

LA ESTRUCTURA CUADRA DA

Lee lo siguiente:

Al igual que en el caso del torreón, tan solo quedan en pie las paredes de esta estancia, de unos tres metros de alto. En una de ellas, permanecen cerradas unas puertas dobles de madera. Los restos ruinosos de alrededor os indican que esta habitación habría formado parte de una construcción mayor.

Si Crucora acompaña al grupo, abrirá las puertas sin mediar palabra propinando un golpe seco. Eso es todo lo que hace falta para abrirlas. Los personajes podrán hacerlo sin necesidad de tirada.

Tras las mismas, más suciedad, escombros y vegetación campan a sus anchas. Únicamente un detalle les llamará la atención, justo en la pared opuesta. La portezuela de una trampilla descansa podrida en el suelo. Cubría la entrada a un nivel

inferior que ha quedado abierta a su lado. Cualquiera que se acerque verá las escaleras internándose en la oscuridad.

La córvida afirmará haber descendido por ahí. Justo debajo es donde encontró el yelmo y la espada que tiene a la venta en su establecimiento. Observó una luz filtrarse tras una puerta más allá, sintió un escalofrío y decidió no continuar explorando, marchándose de allí con lo rapiñado.

Ella se quedará aquí arriba con Tiza, tal y como estaba acordado. Promete esperar al grupo durante unas horas. Si transcurrido este tiempo no regresan, se marchará. Ella ha cumplido su parte del trato, y no habrá manera de convencerla para que se adentre en las catacumbas. Es más, Evanir agradecerá tal decisión, ya que su mula no puede bajar a las catacumbas. Le reconforta que alguien pueda quedarse con ella hasta que regrese. Antes de continuar, el dracónido le pedirá a la kenku que, si no vuelve, por favor cuide de Tiza.

Si Crucora no está en el grupo, Evanir susurrará a su fiel montura que le espere aquí, pero que huya si aparece algún peligro.

LAS CATACUMBAS

1. ENTRADA

No hay luz aquí, por lo que aquellos que no tengan la capacidad de ver en la oscuridad deberán hacer uso de antorchas, hechizos u otros medios para poder percibir con normalidad los detalles del entorno.

Lee lo siguiente para los que puedan ver:

Descendéis un corto tramo de escaleras y llegáis hasta un pequeño pasillo, sucio y descuidado, de unos cinco metros de largo. Al fondo del corredor hay una puerta de madera, cerrada, pero que deja pasar algo de luz por el resquicio de su contorno.

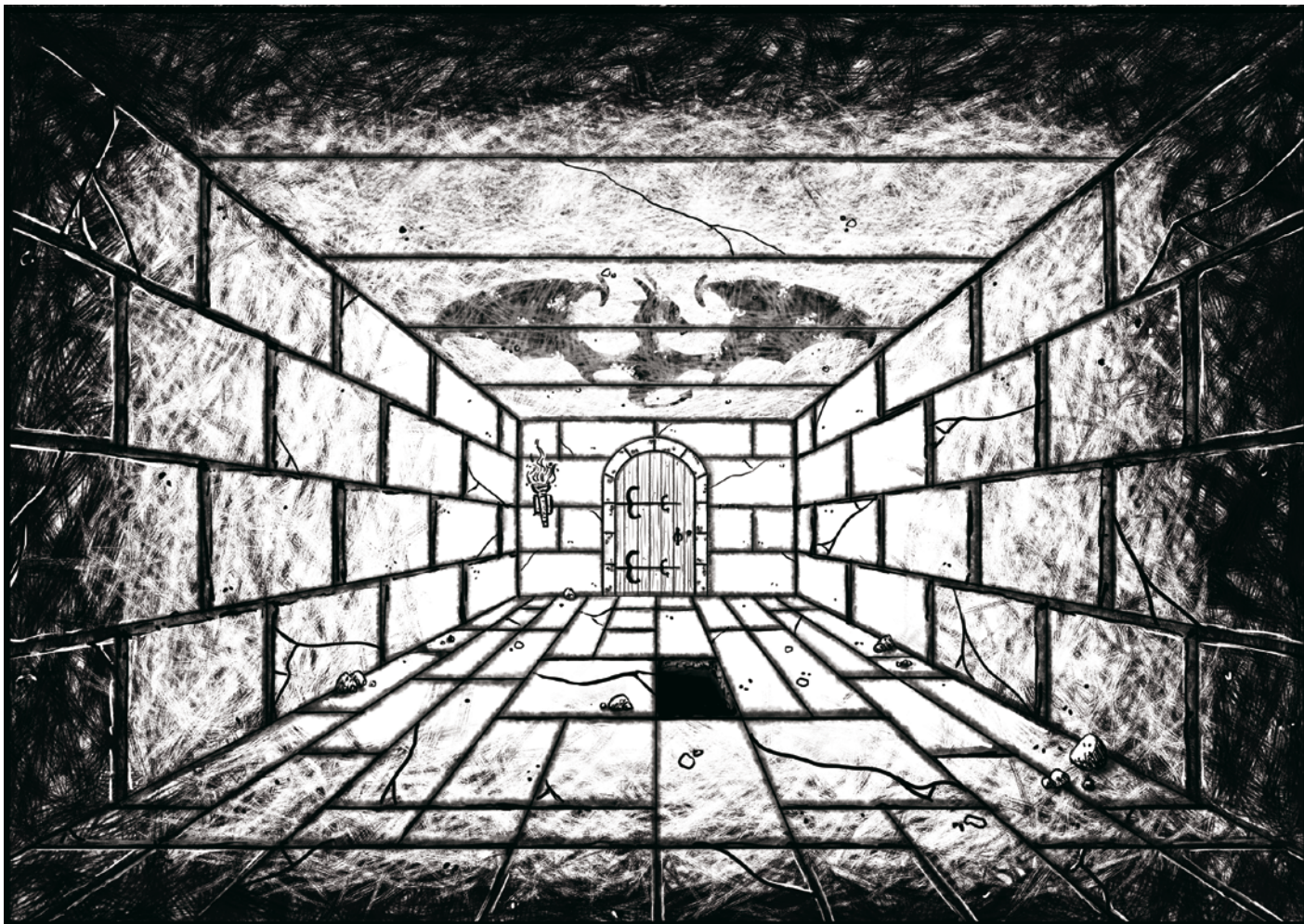
Tanto las paredes como el suelo son de piedra, sin ningún tipo de relieve, señal o abertura. El techo, a unos tres metros de altura, muestra idéntico aspecto. Conservará dicha altura en todo el complejo. Cualquiera podrá acercarse hasta la puerta sin problemas. Intentos de escuchar al otro lado no obtendrán resultado, así como mirar a través de las rendijas, pues son demasiado estrechas para ver nada. Si quieren descubrir qué aguarda más allá tendrán que abrir la puerta, que no está cerrada con llave.

2. ANTESALA

Lee lo siguiente:

Otro pasillo, aunque algo más ancho, se extiende ante vuestros ojos. A diferencia del anterior, este sí está iluminado por una antorcha que cuelga de la pared opuesta. Junto a la misma podéis observar una puerta de madera con refuerzos de hierro.

Lo que más os llama la atención es la enorme silueta de un dragón que figura estampada en una parte del techo de piedra. También de piedra son las paredes y el suelo, siguiendo la estructura que habéis visto antes. Y es justo en este último punto, en el suelo, donde puede verse un hueco, como de una losa desprendida.



A partir de aquí, Jespian comenzó a colocar trampas y peligros que protegiesen la tumba y acabasen con los incautos ladrones. En esta ocasión hay un pseudoelemental de fuego defendiendo la puerta. Este ser, menos poderoso que un elemental típico, pero aún así peligroso, descansa en el símbolo de dragón estampado en el techo. Si alguien abre la puerta desde este lado, incluso si para ello usa sortilegios, la criatura despierta de su letargo y ataca a todos los presentes.

PSEUDOELEMENTAL

Clase de armadura: 4 [15]

Dados de golpe: 4 (25 PG)

Movimiento: 20 metros

Ataque: 2 golpetazos con las alas (BA +2)

Daño: 1d8 cada golpe

Salvación: Como guerrero de nivel 4

Moral: 10

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 275

La forma de evitar el ataque del pseudoelemental está en el hueco del suelo. Aquí había una losa con un pequeño agujero en el centro. Aquel que vierta un poco de ceniza en su interior podrá abrir la puerta sin peligro. Tiempo atrás, a un torpe saqueador se le cayó un valioso anillo familiar dentro, por lo que convenció a sus compañeros para sacar como fuese la losa con el fin de recuperarlo. Así lo hicieron, quedando la cavidad tal y como se ve actualmente. Aun así, este suceso no alteró el efecto original, por lo que sigue siendo necesario depositar un poco de ceniza allí para poder abrir la puerta. De hecho, cualquiera que examine el agujero observará una

cierta cantidad de esta sustancia en el interior. Podrá tocarla sin notar nada extraño.

La puerta, por tanto, no está cerrada con llave. Puede intentar abrirse con normalidad, pero con las consecuencias antes citadas. La puerta se bloquea automáticamente al mismo tiempo que se despierta su ígneo guardián, siendo imposible abrirla, ni siquiera superando pruebas para derribar puertas. La idea de golpearla es una opción, pero serán necesarios ocho ataques exitosos (sin importar el daño) para echarla abajo. La criatura seguirá atacando, en cualquier caso, aunque no perseguirá a sus objetivos más allá de esta sala. Si el pseudoelemental es derrotado, entonces la puerta se desbloquea.

La antorcha a su izquierda es una antorcha mágica siempreardeciente. El fuego de la misma es constante y no quema. El agua no puede apagarla, pero sí lo hace cubrirla con una tela. Seguirá apagada mientras permanezca tapada, volviendo a alumbrar cuando sea descubierta de nuevo. La antorcha está firmemente anclada en un soporte de hierro que a su vez está clavado en la pared. Solo alguien con un valor de Fuerza (FUE) 20 o superior podría arrancarla. Golpear con armas el soporte únicamente conseguirá destruir la antorcha antes de que se suelte por completo. Así sucederá, tras varios asaltos, si alguien lo intenta.

3. SALA DE LOS MONOLITOS

Esta sala no está iluminada. Lee lo siguiente para aquellos que puedan ver en la oscuridad o porten algún tipo de luz:

Ante vosotros se abre una amplia sala, con aproximadamente la misma distancia de fondo que la que habéis dejado atrás, pero cuyo ancho duplica prácticamente ese tamaño. También es de piedra, aunque las paredes están enlucidas de blanco y las losas del suelo son más cuadradas y regulares.

Aproximadamente en el centro se alzan dos enormes monolitos. Son oscuros como una noche cerrada, de forma triangular, casi tres metros de ancho y dos de alto. Observáis otra puerta al fondo de la estancia, justo frente a la que habéis cruzado para entrar. Y hay dos más, pero estas se encuentran en vuestro mismo lado, a derecha e izquierda, en su parte más extrema junto a las esquinas. Cuatro antorchas apagadas se distribuyen colgadas en soportes de hierro.

El abandono del lugar es evidente. Hay polvo, desconchones y alguna pequeña vegetación que ha comenzado a abrirse paso entre las piedras.

Las antorchas pueden ser encendidas y sacadas de sus respectivos soportes.

Si los personajes se aproximan a los monolitos, podrán ser testigos de su maravillosa artesanía. Son dos tolmos de basalto perfectamente pulidos. Uno de sus lados es más amplio que los otros dos, y es aquí donde hay escrito algo grabado en ambas piedras. Tendrán que acercarse bastante a ellas con una fuente de luz para poder leer estos textos.

En el monolito del lado este figuran varios salmos en honor a Valion. Aunque no se menciona directamente el nombre del dios en ellos, estos versos son ampliamente conocidos por cualquier adorador del mismo, e incluso puede que los reconocan aquellos que sirvan a otros dioses. Un personaje de clase clérigo o paladín que no sirva a Valion puede realizar una tirada de habilidad de Sabiduría (SAB) para descubrir esto.

El que se yergue al lado oeste, en cambio, tiene textos y un diagrama del árbol genealógico de Ezekarax Noblescama. Dejó escritos los nombres y las descripciones de todos sus familiares, hasta donde pudo rastrear. Ni que decir tiene que esto capta la total atención de Evanir. Es una veta de valor incalculable para su labor como historiador de los dracónidos. Sacará de inmediato sus papeles, anotando emocionado absolutamente todo.

Los monolitos no ofrecen nada más. No tienen ningún tipo de magia en ellos, o compartimento secreto, ni guardan otra función.

Las tres puertas sí esconden, en cambio, peligros ocultos. No ya las puertas en sí, que son comunes de madera. Es justo delante de ellas, en las losas cuadradas que las preceden, donde hay preparadas tres trampas.

Todas son trampas de foso, pero con alguna diferencia. Las losas que hay frente a cada puerta se abrirán bajo los pies del que las pise, a no ser que las trampas hayan sido detectadas y desactivadas. Las tres se abren a un hueco de cuatro metros de profundidad, lo que ya supone sufrir 1d6 de daño, aunque eso no es todo. En los fosos de las puertas este y oeste hay una garra metálica que atrapa inmediatamente a cualquier criatura de tamaño pequeño o mediano que caiga sobre ella. La víctima debe superar una tirada de habilidad de Fuerza (FUE) para conseguir escapar de la presa. Cada asalto que no lo consiga, sufrirá 1d4 de daño por aplastamiento. No podrá atacar ni realizar otras acciones que precisen movimiento físico mientras esté apresada. Atacar desde arriba para tratar de ayudar tampoco es buena idea, ya que cada ataque tiene un

50% de posibilidades de impactar en la criatura atrapada. Si aún así se intenta, la garra aguanta 50 puntos de golpe antes de quedar inutilizada, momento en el que soltará a su presa mientras se desprenden algunas tuercas y muelles al compás de un sonoro chirrido.

En cuanto al foso frente a la puerta sur, en su fondo hay una cabeza de dragón metálica con las fauces abiertas que también apresará a cualquier pobre desgraciado que caiga, después de recibir el correspondiente 1d6 de daño por el choque. El personaje deberá superar, como en las trampas anteriores, una tirada de habilidad de Fuerza (FUE) para liberarse, pero en este caso las mandíbulas dentadas no aplastan al sujeto. Cada asalto que permanezca allí, sufrirá en su lugar una descarga eléctrica que provoca 1d6 de daño. Si se intenta atacar el mecanismo desde arriba, se aplica lo dicho anteriormente en cuanto a probabilidad de dañar a la víctima y la resistencia del aparato.

4. CAPILLA

Esta sala no está iluminada. Lee lo siguiente para aquellos que puedan ver en la oscuridad o porten algún tipo de luz:

Una austera habitación acoge en su interior un altar de piedra y un reclinatorio de madera frente a él. Sobre el primero, un cirio apagado que ha consumido la mitad de su tamaño es lo que único que hace compañía al polvo presente.

En cuanto al reclinatorio, su aspecto va en consonancia con los inevitables estragos del paso del tiempo. La madera, en su momento pulcra y lacada, ahora se muestra ennegrecida y deteriorada por la humedad.

Aquí es donde Ezekarax bajaba a orar en privado. La estancia es también de piedra, al igual que lo ya explorado. Todo es tan sencillo y monacal como aparenta, sin nada de mayor interés.

5. BIBLIOTECA

Esta sala no está iluminada. Lee lo siguiente para aquellos que puedan ver en la oscuridad o porten algún tipo de luz:

Esta sala también tiene las paredes enlucidas y el suelo de losas cuadradas.

Os encontraréis en una biblioteca. El espacio no es muy grande, pero ha sido bien aprovechado, con estanterías en tres de sus paredes. En mitad de la habitación hay una mesa junto a una silla. Tanto estos muebles como las estanterías son de madera, ya viejos, pero con la suficiente solidez como para permanecer todavía en pie aguantando un peso considerable.

Y es que los volúmenes allí guardados se pueden contar por centenares. Cuidadosamente organizados, ofrecen una bella sinfonía de colores y tamaños en sus variados lomos. Prácticamente no queda espacio libre en las baldas. Toda una delicia para los que aman perderse entre papiros y legajos.

Ezekarax decidió instalar su biblioteca aquí, pues las catacumbas eran un lugar tranquilo donde poder leer en silencio y sin molestias.

Es una colección surtida, la cual comprende todo tipo de temáticas. Investigarla a fondo es una tarea que requiere pa-

ciencia. A continuación enunciamos unos cuantos títulos que los personajes pueden encontrar si se animan a ello, o echan un vistazo.

- Recetas sencillas para satisfacer a un mediano, por Almo Castasenda.
- Ninguna cerradura fuera de tu alcance, por Lergiel «Pinchaúvas» Smith.
- Poemas trágicos desde el más allá, por Pit Sorto bajo el dictado del fantasma del barón Vistausente.
- Leyendas de Marjalnegro, de autor anónimo.
- Cómo fabricar tus propios amuletos, por la Abuela Ruminia.
- La matemática de los portales, por Ababanar el Níveo.
- Gestiona tu posada sin matar a tus estúpidos empleados, por Goftror el semiorco.
- Cancionero de otoño, por Ilvales de Elverion.

Quizá estos títulos te inspiren para crear los tuyos propios. Si es así, no dudes en hacerlo, sobre todo si crees que podrías colocar en esta colección alguno que interesase especialmente a un personaje. Es más, estos manuscritos pueden servir de enlace a otras aventuras, si estás dirigiendo esta como inicio de una campaña. *Leyendas de Marjalnegro tiene esa intención. Entre sus líneas figurarán historias, rumores y teorías que quizá animen al grupo a querer descubrir más. Incluso puedes ponerles un cebo mayor, como hacer que encuentren un mapa manuscrito entre las páginas, con indicaciones y notas que lleven hasta una mazmorra olvidada, un barco hundido o una mansión encantada.*

Si los personajes quieren llevarse algunos libros para venderlos, establece un precio de entre 5 mp y 3 mo por cada uno, según tu criterio.

6. MOSAICO

Esta sala no está iluminada. Lee lo siguiente para aquellos que puedan ver en la oscuridad o porten algún tipo de luz:

Esta sala rectangular, de unos cinco metros de profundidad y quince de ancho, atrapa vuestra mirada con una enorme obra de arte que comprende la total extensión de sus paredes. Contempláis un fabuloso mosaico elaborado con piezas de cerámica de diferentes colores que narra la escena de un combate.

Uno de los bandos está formado por guerreros vestidos con armaduras brillantes y ropas de colores vivos. La caballería marcha junto a la infantería, con oficiales que dan órdenes y hechiceros que conjuran sortilegios con sus varas mágicas.

El otro bando es claramente lo opuesto. Individuos con armaduras negras y ropajes oscuros avanzan acompañados por jinetes sobre bestias monstruosas. También se atisban criaturas demoníacas espoleadas por brujos exaltados con prominentes cornamentas.

El paisaje en el que se despliegan ambos ejércitos es seco y montañoso, con el cielo plagado de nubes tormentosas. La composición parece captar el instante justo antes de la batalla.

Cuando lográis apartar los ojos de tan magna artesanía, observáis que también hay una nueva puerta de madera en la pared opuesta.

Los ejércitos no muestran heráldica o símbolo alguno. Lo cierto es que Ezekarax encargó a un artista que elaborase este mosaico con la única indicación de que reflejase un combate entre la luz y la oscuridad. Por eso, cualquier intento de los personajes por determinar si los soldados pertenecen a alguna nación o deidad será en vano, aunque puede ser divertido que saquen sus propias conclusiones. Siendo como era Ezekarax un servidor de Valion, seguramente tiendan a pensar que el bando de la luz represente a sus seguidores.

La puerta es sencilla y no está cerrada con llave, pero tiene una trampa que se activa en cuanto algún descuidado personaje intente abrirla, a no ser que sea detectada y desactivada previamente.

Concretamente, un gas nervioso comenzará a salir por una minúscula abertura junto al pomo. El pobre desgraciado que haya tratado de abrir la puerta deberá superar inmediatamente una tirada de salvación (TS) contra venenos. El resto de personajes que se encuentren en la estancia disponen de un asalto para salir. De lo contrario, al siguiente asalto deberán realizar también la correspondiente TS contra venenos.

Aquellos que no pasen la tirada comenzarán a sufrir terribles alucinaciones. Verán cómo una especie de larvas negras emergen del bando de la oscuridad presente en el mosaico. Estos gusanos asaltan y penetran en el cuerpo de los aventureros, que notan cómo se deslizan bajo la piel. Aterrorizados y desesperados, intentarán sustraerlos con la primera arma afilada que encuentren, provocándose cortes y tajos sin cesar hasta morir desangrados.

Si alguien es capaz de frenar dichas intenciones de la víctima, apresándola, atándola o algo similar, puede prevenir la automutilación antes de que sea demasiado tarde. De lo contrario, si transcurren 3 asaltos con un personaje provocándose cortes, las heridas ya serán demasiado profundas y considerables como para frenar la hemorragia, que causará su muerte, salvo si se emplea curación mágica.

La puerta se bloquea en cuanto la trampa se activa, como sucede con aquella que protege el pseudoelemental, pero esta es más endeble. Una prueba exitosa para derribar puertas es suficiente para echarla abajo.

Sea como fuere, el gas dejará de salir tras varios segundos. Si se mantiene una de las puertas abiertas durante una hora, o media si son ambas, es suficiente para que se ventile la estancia y sea seguro pasar por ella.

Los efectos alucinatorios duran veinte minutos. Durante ese tiempo, el sujeto afectado intentará por todos los medios liberarse para poder extraer las ilusorias larvas que le devoran por dentro.

7. SALA DEL ESPEJO

Esta sala no está iluminada. Lee lo siguiente para aquellos que puedan ver en la oscuridad o porten algún tipo de luz:

Las dimensiones de esta habitación son muy similares a las de la que la precede, aunque con un poco más de profundidad y menos anchura. Las paredes están enlucidas en blanco, y algunos de sus pilares coloreados con un tono rojizo oscuro. El suelo está conformado por losas cuadradas, como ya habéis visto en otras estancias del complejo.

Observáis dos puertas, además de aquella por la que habéis entrado. Una de ellas es un portón de dos hojas de madera con refuerzos de hierro, con un soporte para antorchas en el lateral. La otra es de madera también, pero más pequeña.

Paralelas a las paredes, las estatuas de dos dragones reposan majestuosamente sobre atriles cilíndricos, todo esculpido en piedra caliza. También os fijáis en una silla de magnífica factura situada cerca de la pared oeste. Sobre la misma, hay colgados un espejo y una placa con algo escrito en ella.

Aquí Jespian ya dejó de colocar trampas, con la excepción de una última que veremos más adelante. Pensó que ningún intruso sería capaz de llegar tan lejos. Tanto el portón como la puerta del lado este no están cerradas con llave, por lo que se pueden atravesar sin problemas. Además, hay una puerta secreta que da acceso a la cámara del tesoro.

Dicha puerta se abre mágicamente siguiendo un procedimiento concreto. La placa que hay bajo el espejo reza así: «Toma asiento, compañero, y cuéntame por qué luchas», escrito en idioma común.

Si alguien se sienta en la silla, anuncia en voz alta el motivo que le impulsa a luchar en la vida, es sincero en su afirmación y es una causa noble, conseguirá activar la puerta. En primer lugar, la imagen del mismísimo Ezekarax Noblescama aparece reflejada en el espejo con un aspecto regio e imponente, portando su pulcra armadura, entonces hace una reverencia y se desvanece. A continuación, la pared se desliza hacia el norte algo más de un metro, revelando un hueco que da acceso a un oscuro pasillo.

Queda a tu criterio como Narrador decidir si las causas que relaten los personajes son lo suficientemente dignas. Por si te sirve de ayuda, Ezekarax era servidor de Valion, pero también tuvo un pasado, por lo que más que un acólito estricto era alguien que creía en las almas de buena voluntad.

Los intentos de abrir la puerta secreta por otros medios no darán resultado, así como tampoco conjuros para disipar magia. El espejo, la placa y la silla están firmemente anclados en sus respectivos lugares, y no podrán ser movidos, aunque sí destrozados si se los golpea durante varios asaltos. Si es el caso, y los personajes rompen cualquiera de estos elementos, la oportunidad de abrir la puerta secreta se habrá perdido para siempre.

Salvo esta entrada oculta, nada más de interés aguarda aquí. Las estatuas son simplemente decorativas.

8. PASILLO SINUOSO

Este corredor es tan solo un tramo zigzagueante que conecta la sala del espejo con la cámara del tesoro. Es oscuro, húmedo y estrecho. Sus recodos pueden inquietar a los personajes, pero no hay ninguna amenaza. Al final del mismo no hay siquiera una puerta, por lo que la entrada a la cámara está completamente abierta.

9. CÁMARA DEL TESORO

Esta sala no está iluminada. Lee lo siguiente para aquellos que puedan ver en la oscuridad o porten algún tipo de luz:

El pasillo se abre a una sala casi cuadrada sin nada más que dos grandes cofres en el centro. Son arcones de madera con cerradura, muestran evidentes signos del paso del tiempo, pero parecen sólidos en aspecto.

Un comprensible olor a cerrado os acompaña, así como alguna telaraña dispersa en las esquinas. El resto es silencio.

Los cofres no están cerrados con llave. Ezekarax no tenía herederos, de manera que pensó que, tras su muerte, el primero que lograra acceder a la cámara podría tomar todas las riquezas que había acumulado, o quizá solo lo que necesitase.

Este es el listado completo del botín: un conjunto de ropas de seda verde (15 mo), una capa blanca de invierno con ribetes dorados (30 mo), un collar de perlas (120 mo), un anillo de oro con un zafiro engastado (230 mo), un viejo devocionario de Valion con tapas de cuero marrón (2 mo), unos anteojos de comprensión idiomática que permiten leer cualquier lengua escrita (8000 mo), ocho pociones de curar heridas leves (150 mo cada una), una bolsa con 420 mo y una bolsa con 260 mp.

10. SEGUNDO PASILLO SINUOSO

Este pasillo es prácticamente igual al descrito en la localización 8. La única diferencia reside al final del mismo. En lugar de acabar en una abertura, en esta ocasión hay una puerta de madera que da acceso al laboratorio. La puerta es exacta a la del inicio de este corredor, e igualmente no está cerrada con llave.

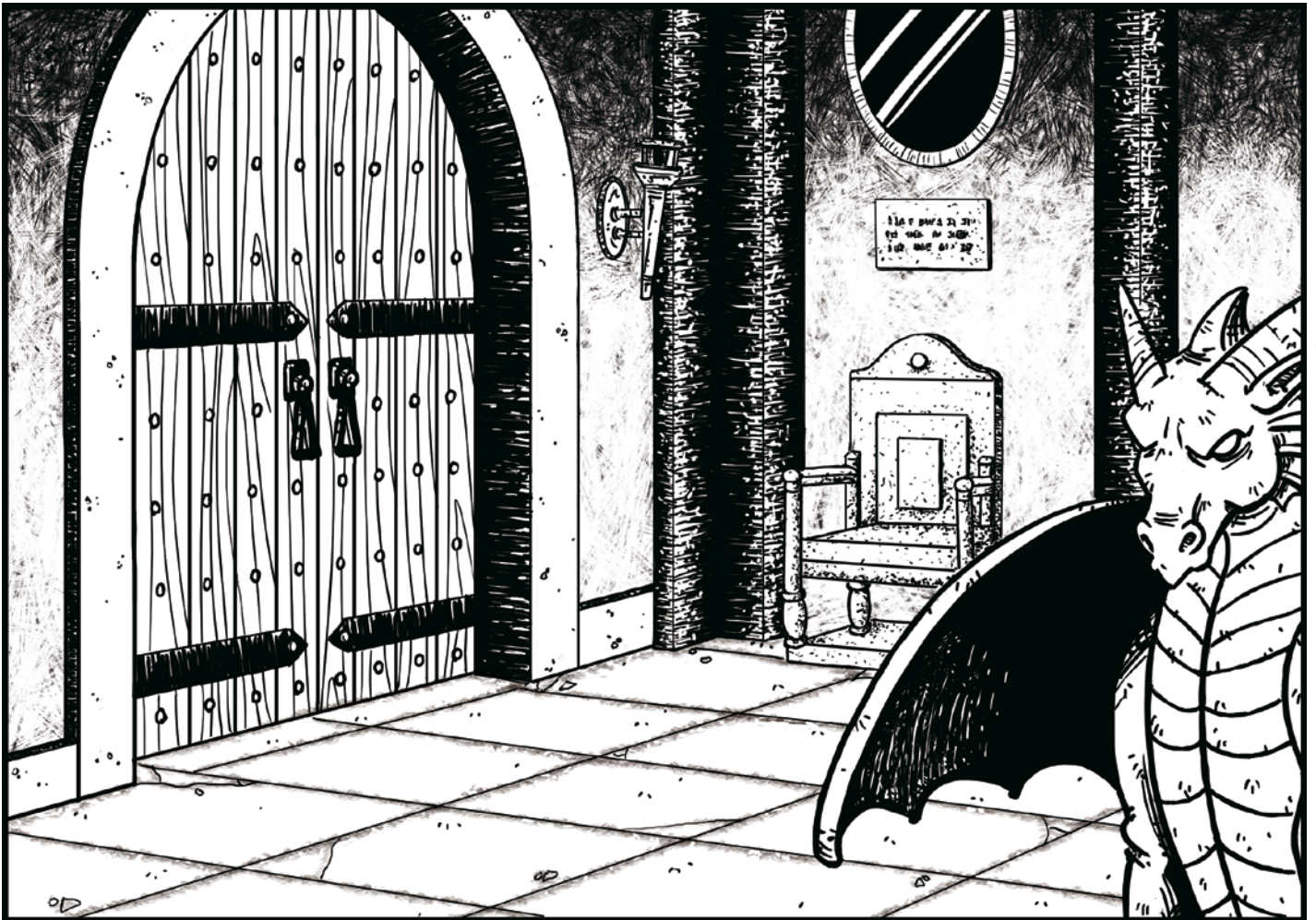
11. LABORATORIO

Esta sala no está iluminada. Lee lo siguiente para aquellos que puedan ver en la oscuridad o porten algún tipo de luz:

Tras cruzar la puerta, una siniestra estampa os da la bienvenida. Aunque no seáis entendidos en la materia, es fácil identificar esta sala como el lugar de trabajo de un alquimista. Una larga bancada se sitúa en la pared más oriental, sobre la que cuelga una balda fijada en el muro. Al lado de la bancada hay una mesa supletoria y un par de taburetes. En la pared opuesta hay una estantería y un colchón mugriento pegado a la esquina.

Todo el mobiliario es de madera, a excepción del camastro, y está repleto de libros, papiros, viales, bandejas, pesos, tarros, cajitas, herramientas y otros cachivaches, como un pequeño incensario o una jaula metálica caída en el suelo.

Sin embargo, a pesar de lo singular de todos estos elementos, lo más llamativo es el esqueleto de una persona que yace desplomado sobre la mesa de trabajo. Una vieja osamenta es lo que queda ya de este cuerpo, vestido con una túnica roja que amortaja los restos.



Estos son los huesos de Jespian, que a duras penas se mantienen unidos y se desmoronarán en cuanto alguien se atreva a tocar el cuerpo.

Ezekarax utilizaba esta habitación para disponer su colección de armas, pero cuando Jespian perdió la razón y se estableció aquí, vendió todo el arsenal para montar su guarida.

Esta parte de la historia es desconocida, así que los personajes deberán sacar sus propias conclusiones, si es que sienten curiosidad por descubrir qué ocurrió. Si demuestran tal interés, prémialo describiéndoles algunas pistas. Puedes hacerles notar que cerca del cuerpo, sobre la mesa, hay un vial roto rodeado por alguna sustancia reseca, pero que ha dejado manchado el tablero. El rastro se corta abruptamente, como si hubiese alcanzado algo que ya no está sobre la bancada. Eso quizá les lleve a examinar la jaula tirada en el suelo. Al hacerlo, verán que está manchada en la base, y que sus pequeños barrotes fueron quebrados desde el interior.

Por último, como evidencia definitiva, los personajes pueden realizar una tirada de habilidad de Inteligencia (INT) para descifrar las notas y cálculos que aparecen manuscritos en varios papeles que asoman bajo el cuerpo. Con un éxito, averiguarán que el sujeto estaba experimentando con una fórmula para convertir a los ratones en otra criatura diferente que no pueden determinar.

Además de estos apuntes, el resto de pergaminos y libros del laboratorio son tratados de alquimia. Estudiarlos en profundidad requeriría largo tiempo, teniendo en cuenta lo denso y complejo de su materia.

Si los personajes tienen intención de aramblar con todo lo que puedan para venderlo, puedes establecer un precio conjunto de 175 mo por todo el lote de utensilios de alquimia. Por los libros y papiros podrán sacar 140 mo, pero les costará encontrar un comprador realmente interesado. Si no dan con el adecuado, un trapero o comerciante común podría comprarlos muy por debajo de su valor, por 20 mo como mucho.

En cuanto a la posibilidad de que haya alguna pócima o brebaje útil aquí, desgraciadamente todos los compuestos se han secado o evaporado con el tiempo.

12. TUMBA DE EZEKARAX

Esta sala no está iluminada. Lee lo siguiente para aquellos que puedan ver en la oscuridad o porten algún tipo de luz:

Al fin alcanzáis lo que muy pocos han podido ver. Habéis llegado hasta la tumba de Ezekarax Noblescama, el desdichado paladín.

De unos cinco metros de ancho y unos nueve de profundidad, esta sala se estrecha en el fondo, lo que ayuda a centrar todavía más vuestra atención en el sepulcro. Allí reposa un cuerpo vestido con armadura, sobre el que descansan una espada y un escudo. Flanqueándolo, observáis dos enormes tapices, y entre ambos, justo detrás de la tumba, un gran brasero apagado. Uno de los tapices muestra un dragón rojo sobrevolando un lago en el interior de una arboleda. En el otro aparece un guerrero sin rostro, de pie sobre una roca, alzando victorioso la espada mientras el sol brilla a su espalda.

No obstante, lo que habría sido un lugar de serenidad y descanso, se rompe con la presencia de una criatura borrenda que ha establecido aquí su nido.

Tiene el tamaño de un león, aunque su cuerpo es más similar al de un roedor que al de un felino. Posee un denso pelaje, una fina cola retorcida, dos alas a la espalda y un cráneo alargado de dragón. En él destacan un par de ojos pequeños de color amarillo y una cresta membranosa que parte desde su frente y continúa por detrás de su cabeza hasta perderse por el cuello. Tanto la cabeza como su pelaje son de un color rojo intenso.

Desde su lecho de hojas y ramas secas, se levanta sobre sus patas traseras y os mira desafiante. Notáis que hay diversos objetos brillantes esparcidos por el nido. También advertís un par de nidos más en otros puntos de la estancia, pero están vacíos y prácticamente deshechos.

Entonces, el silencio se rompe cuando la criatura se dirige a vosotros en lengua común:

—¿Habéis venido a presentar vuestros respetos?

DRACOROEDOR ROJO

Clase de armadura: 5 [14]

Dados de golpe: 5+2 (32 PG)

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 mordisco y 1 garras + especial (BA +4)

Daño: 1d8 (mordisco) / 1d6 (garras)

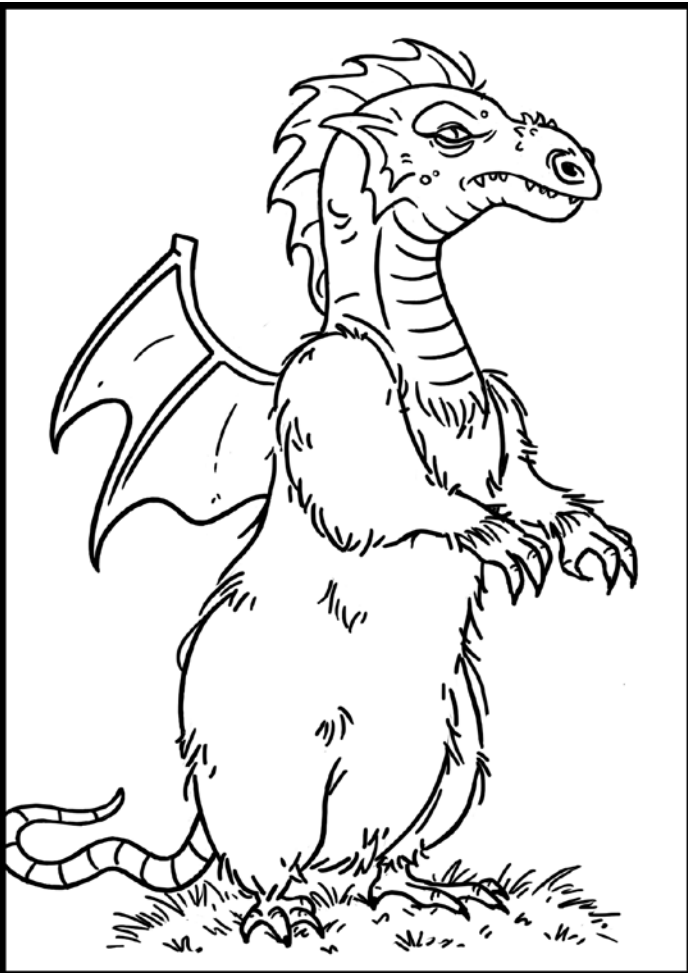
Salvación: Como guerrero de nivel 4

Moral: 8

Tesoro: Lo que atesore en su nido

Alineamiento: Caótico

PX: 300



Especial: Puede ver en la oscuridad. También puede, dos veces al día, usar su arma de aliento de fuego: una llamarada en línea recta de hasta 10 metros de longitud. Todos los que se encuentren en la trayectoria sufrirán 1d12 de daño.

Este es el más listo y fuerte de los tres dracoroedores, aunque la disputa con sus hermanos le provocó una herida que se ha infectado, debilitándole considerablemente. Debido a esto, realizará solamente un ataque por asalto en lugar de dos, y solo podrá lanzar su aliento de fuego una vez. Además, sus alas están atrofiadas, por lo que no puede volar con ellas.

En circunstancias normales habría atacado sin dudar, sin embargo, dada su condición y la superioridad numérica de los intrusos, intentará resolver la situación mediante la persuasión y el engaño. Afirmará ser el guardián de la tumba de Ezekarax y exigirá un tributo para acercarse hasta la misma y examinarla. De no hacerlo, deberán marcharse de inmediato.

En el caso de que los personajes no acepten ni una cosa ni la otra, la criatura mostrará sus afilados dientes, rugirá y dejará escapar volutas de humo por sus fosas nasales. Si esta intimidación tampoco da resultado, dará comienzo el combate. Ni que decir tiene que igualmente se desatará la contienda en el instante que los personajes se muestren agresivos, desenfunden las armas o falten el respeto al monstruo de algún modo.

El dracoroedor está débil, pero sigue siendo un contrincante orgulloso y peligroso. Su primer ataque será lanzar su aliento de dragón. Seguidamente, combatirá con garras o dientes. No se rendirá en ninguna circunstancia, por lo que solo su muerte, la del grupo, o la huida de estos, pondrá fin al encuentro.

En su nido atesora lo siguiente: 98 mo, 36 mp, una copa de plata (16 mo), un monóculo viejo (2 mo), un dedal de latón (6 mc), un brazalete de oro (43 mo), una daga con empuñadura bañada en oro (18 mo) y una diadema de plata (22 mo).

Por otro lado, si los aventureros han aceptado la propuesta de la criatura, aquellos que hayan entregado un tributo podrán acercarse y examinar el lugar de reposo del paladín. Al dracoroedor le gusta especialmente el oro, de manera que si los personajes optan por pagar con monedas, quedará satisfecho con 5 mo por cabeza. Este es el pago que realizará Evanir. Si prefieren ofrecer un objeto, entonces será importante la manera en la que den lucimiento a aquello que están entregando. Anima a los jugadores a que expliquen cómo convencen al dracoroedor, y pídeles una tirada de habilidad de Carisma (CAR). Puedes otorgar modificadores positivos o negativos tanto por la exposición como por el valor real del artículo, o si este es atractivo a la vista. Con un éxito, la criatura acepta. Un fallo significará que lo rechaza.

Si los personajes estudian de cerca la tumba, verán en toda su magnificencia el esqueleto de Ezekarax vestido con su armadura y tendido sobre la fría losa. En lugar de abrir el féretro de piedra y depositar el cuerpo en su interior, los súbditos colocaron al dracónido sobre la tapa, cruzaron sus brazos sobre el pecho y colocaron encima su espada y su escudo respectivamente. Así se ha conservado hasta la actualidad, aunque con el cadáver reducido a huesos. Evanir tomará notas, pero no tocará el cuerpo. Le hubiese gustado hacer algunas preguntas al dracoroedor, pero intuye que lo irritaría, y está en lo cierto. No contestará a ningún tipo de cuestión que no esté relacionada con el pago del tributo.

También podrán ver más detalladamente el brasero. Es de cobre, con algunas señales de óxido verdoso en los recovecos de la filigrana labrada en el borde. No es un objeto mágico, ni hay señales de que haya sido usado.

Si el grupo también está interesado en los tapices, el dracoroedor no dejará que se aproximen al que ilustra un dragón. Su nido está justo enfrente, y no permitirá que se acerquen tanto. En parte esto es verdad, pero también oculta otro motivo. Detrás de dicho tapiz se encuentra el acceso a una ruta secreta que permite salir al exterior. Este pasadizo es el que utilizaba Jespian habitualmente, y también el que han estado usando los dracoroedores. Que los personajes insistan en acercarse al tapiz es otra de las causas que puede desencadenar un enfrentamiento.

Jespian pergeñó su última treta en la mismísima tumba de Ezekarax. Ya que él no podía tocar su cuerpo ni sus armas, quiso asegurarse de que nadie lo hiciese antes de concluir sus experimentos. Que otra persona llegase aquí significaría, casi con toda seguridad, que Jespian estaba muerto, por lo que su última trampa arrasaría con todo y enterraría a Ezekarax para siempre. El desquiciado mago lanzó un hechizo sobre la losa que detecta el peso exacto que hay sobre ella. Por lo tanto, en el momento en el que alguien sustraiga o deposite algo, el sortilegio se activará, provocando el derrumbe de todo el complejo. Eso sí, solamente un individuo de alineamiento Legal podrá tocar el cuerpo o las armas de Ezekarax. Aquellos que pertenezcan a otro alineamiento sentirán que hay una especie de barrera invisible alrededor del paladín. No podrán activar la trampa cogiendo nada, pero sí depositando cualquier peso encima, o si se les ocurre golpear el cuerpo, por poner algunos ejemplos.

Si el conjuro se activa, un ligero temblor, que irá creciendo en intensidad, será el preludio del desastre. Partes del techo comenzarán a desprenderse, seguidamente de las paredes, y a continuación se abrirán largas grietas en el suelo que desciendan a una profunda oscuridad.

Si el dracoroedor sigue vivo, huirá de inmediato por el pasadizo oculto detrás del tapiz. Para su desgracia, apenas avanzará unos metros antes de que este se derrumbe sobre su cabeza. Así, aunque los personajes hayan advertido por dónde ha escapado el monstruo, al seguirle comprobarán que la ruta ya no tiene salida posible. Su única oportunidad es volver al exterior por donde han entrado.

Todas las clases de aventurero, excepto enanos, halflings o gnomos, necesitarán cuatro asaltos para escapar. Estas tres clases mencionadas precisarán de cinco asaltos. En cada uno de estos asaltos, los personajes deberán superar una tirada de habilidad de Destreza (DES). Si fallan, sufrirán 1d2 de daño la primera vez. Si fallan una segunda ocasión, sufrirán 1d4. Si fracasan por tercera vez, 1d6. Un cuarto error conllevará 1d8 de daño. Y por último, si los personajes han sobrevivido milagrosamente a cuatro fallos y además precisan de un quinto asalto para alcanzar el exterior, una nueva tirada fallida significará la muerte instantánea. Enormes restos de roca caerán sobre el desdichado.

Nadie tirará por Evanir. El dracónido demostrará una gran agilidad, a pesar de su cojera, y conseguirá salir salvando su escamoso pellejo.

OTRAS POSIBILIDADES

Si los personajes han activado la trampa al coger el escudo, la espada, o ambos, pueden huir llevándose consigo los objetos. Los dos son mágicos. En concreto, una espada larga +1 y un escudo +1. Recordemos que solo aquellos de alineamiento Legal habrán podido hacerlo. Si pretenden venderlos, podrían sacar entre 2000 y 4000 mo por cada uno, dependiendo de si cuentan o no la historia de su origen, y de si esta impresiona al comprador.

Cabe también la circunstancia, aunque poco probable, de que los aventureros hayan acabado con el dracoroedor y descubierto el pasaje secreto sin hacer saltar el hechizo de la tumba. De ser así, pueden salir al exterior a través del mismo. Llegarán hasta una abertura en uno de los laterales de la colina. Si los personajes no lo mencionan, Evanir recordará que Tiza, y quizá Crucora, los están esperando en la entrada de las catacumbas. Por supuesto, él no se irá dejándolas atrás, especialmente a su mula. Todo el grupo podrá reunirse de nuevo y partir sin encontrarse con el dracoroedor del torreón. Este se encuentra durmiendo plácidamente en su nido.

Acceder por este pasadizo al complejo no será posible, aunque el grupo tuviese la idea de rastrear los alrededores de la colina antes de adentrarse en las ruinas. Está muy bien oculto entre las rocas y cubierto de maleza. La exploración de las catacumbas pasa, sí o sí, por entrar a través de la trampa.

También puede suceder que activen la trampa después de haber matado al dracoroedor y hayan descubierto el pasadizo oculto. Si es así, el primero que salga sufrirá el derrumbe como le hubiese pasado al monstruo, aunque el personaje tendrá una oportunidad de salir con vida. Si supera una prueba de habilidad de Destreza (DES), evitará las rocas y podrá escapar emergiendo al otro lado. Con un fallo, morirá aplastado. Desgraciadamente, sus compañeros habrán quedado atrás, y no les quedará más remedio que salir por donde entraron siguiendo el procedimiento de huida explicado anteriormente.

CONCLUSIÓN

Aquellos que consigan escapar no tardarán en encontrar a Tiza y Crucora, si les ha acompañado en la aventura. Están alejadas unos metros, desde donde observarán con alegría y asombro la salida de los personajes. Tras un sonoro estruendo final, allí donde estaba la entrada y la zona colindante solo quedarán un montón de rocas y tierra removida, de la que emanarán unas finas nubes de polvo que se disipan con el viento.

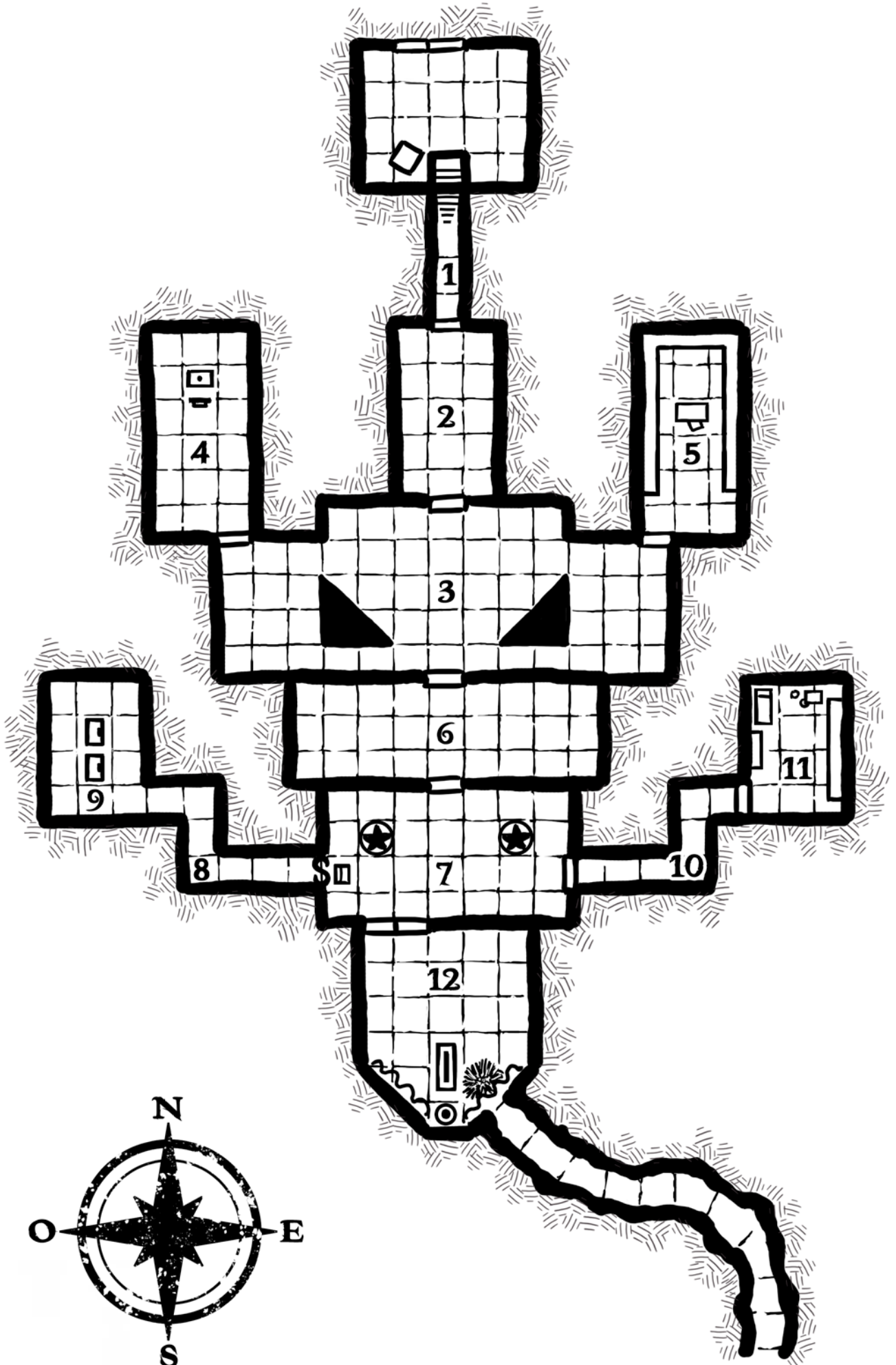
Los aventureros supervivientes cobrarán lo prometido y podrán volver con Evanir y Crucora, si está presente, a Valextraño, con el fin de disfrutar de un merecido descanso. Ni el

dracónido ni la córvida reclamarán ninguna parte del botín que los personajes hayan tomado durante la expedición. Los aventureros pueden quedarse todo el tesoro, como se acordó. Evanir está más que satisfecho con los fabulosos descubrimientos de este viaje.

Y así concluye la aventura. Los personajes habrán tenido la oportunidad de conseguir aliados, explorar tierras desconocidas, descubrir criaturas extrañas, rapiñar tesoros y vivir una historia que poder contar el resto de sus días. ¿Qué nuevos desafíos les aguardan? Eso solo sus decisiones, y la voluntad de los dioses, podrán decirlo.



LAS CATACUMBAS



Esta obra está amparada bajo una licencia Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).



Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

Compartir Igual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales. No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

LA BALADA DEL EFÍMERO PALADÍN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 2

La tragedia de Ezekarax Noblescama ha sido escuchada incluso allende los mares. Puede que para algunos no sea más que otra vieja leyenda de Marjalnegro, pero no es el caso de un curioso explorador que desea investigar las ruinas de su antigua fortaleza. Un viaje como este, en tierra extraña y peligrosa, requerirá de un grupo de aventureros dispuestos a escoltarle. ¿Qué espíritus arrojados le acompañarán en tal empresa?



9 780201 370058

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

LA BALADA DEL EFÍMERO PALADÍN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 2



La tragedia de Ezekarax Noblescama ha sido escuchada incluso allende los mares. Puede que para algunos no sea más que otra vieja leyenda de Marjalnegro, pero no es el caso de un curioso explorador que desea investigar las ruinas de su antigua fortaleza. Un viaje como este, en tierra extraña y peligrosa, requerirá de un grupo de aventureros dispuestos a escoltarle. ¿Qué espíritus arrojados le acompañarán en tal empresa?

